

Nintendo®

ZÁŘÍ/SEPTEMBER/2001

49Kč/69Sk

9 771 213 366 009 05

# POKÉMON

## MAGAZÍN

UVNITŘ  
nový herní plán  
**PLAYMAT**  
pro Pokémonní  
karty

# CHEATY POKÉMONNÍ HRÁTKY

RADY, TIPY, TRIKY

Seriál od A do Z

Nová karetní pravidla!

Hledáte TM, HM nebo jiný kámen?  
**S NÁMI HO NAJDETE!**

Trading Card Game:  
Bojové karty





# Velká soutěž o titul Pokémon Master 2001



## Sbírej obaly, vymysli nového Pokémona a vyhraj **GAME BOY!**

1

Nashbírej alespoň 6 krabiček od ovocných nápojů v podobě Game Boy Color a vystříhni obrázky her z displejů.

2

Nakresli obrázek úplně nového Pokémona a vymysli mu jméno.

3

Všechno co nejdříve pošli v obálce na adresu, která je uvedena na obalu.

4

100 nejrychlejších vyhrává každý měsíc



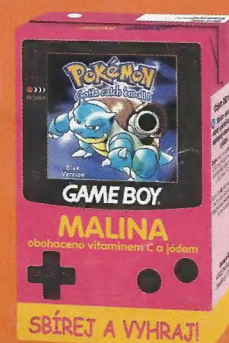
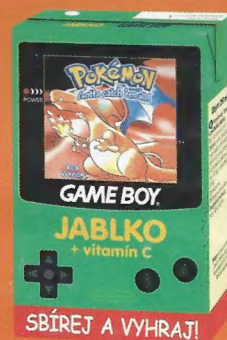
PIKACHU PEDOMETER COLOR.

5

50 autorů nejhezčích obrázků vyhrává každý měsíc **GAME BOY COLOR**,  
hru kterou nasbírali a **titul Pokémon Master!**

6

Autoři nejnápaditějších Pokémonů ve 3 věkových kategoriích  
(do 7, 8-11 a 12-15 let) postupují do finále na podzim 2001  
a mohou vyhrát **Game Boy Advance, Nintendo 64**  
a spoustu skvělých her!





Novinky ze světa Pokémonů ..... 4

**Seriál od A do Z** ..... 6

2. díl



**Rady, tipy, triky** ..... 8

Pokémon Red, Blue a Yellow

Kde hledat kameny a schopnosti ..... 12

**Historie Nintendo** ..... 14



Hrajeme si s Pokémony ..... 21

**Trading Cards** ..... 34

- Bojové karty



Nová edice - nová pravidla ..... 39

Neztraťte rovnováhu ..... 40



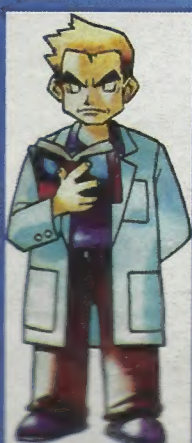
**Český Pokédex** ..... 42

Na vaše přání: Cheaty ..... 46

Listárna, váš rádce a pomocník ..... 48



**SUPER PLAYMAT**



**Ahoj,**

doufám, že jste si všichni užili prázdnin, jak to jen šlo. Teď už sice začala škola, ale zase máte před sebou po dvou měsících nové číslo Pokémon magazínu :-)

Určitě jste pořádně odpočali, opálení, takže vám nic nebrání pustit se do čtení. A že je toho spousta: novinkami počínaje a čím dál populárnější listárnou konče. My v redakci jsme o prázdninách nelenili a připravili jsme si pro vás do tohoto čísla několik témat, o která si už dlouho píšete. Najdete tu nové cheaty, přehledný seznam všech TM, HM a kamenů spolu s přesným popisem míst, kde je máte hledat, a najdete tu také nová karetní pravidla, která vyšla společně s edicí Neo Genesis. Samozřejmě se nedostalo na všechna vaše přání - chcete třeba kromě Pokémonů více vědět o jejich výrobci, Nintendo. To je dost rozsáhlé téma, které by mohlo vyjít samostatně jako kniha, takže jsme ho museli rozdělit na několik dílů. Ty budete postupně nacházet v našem časopise. V tomto vydání píšeme o historii Nintendo a v dalších číslech se dozvíte spoustu informací o jeho hrách, např. Mariovi a Donkey Kongovi. Často se nás v dopisech ptáte, jestli budeme ještě psát o televizním seriálu Pokémon, takže vám s potěšením můžeme oznámit, že budeme. Nakonec už teď stačí nalistovat stránku 6 a začít se do druhého dílu. Téma "Seriál" hodně souvisí se soutěžemi, které pro vás pravidelně vyhlašujeme, protože mezi odměnami se tentokrát objevily i videokazety se seriálem. Mimochodem, zdá se, že soutěže patří k vašim nejoblíbenějším činnostem - účastníte se jich totiž víc a víc. Nebojte, i v tomhle čísle můžete soutěžit - opět o skvělé ceny. A nezapomeňte na anketu!

Teď pár informací pro všechny karetní příznivce: jistě jste zaregistrovali novou edici Neo Genesis, o níž jsme psali v minulém čísle. A možná už také víte o edici Neo Discovery - tu připravujeme do dalšího čísla. Teď honem nalistujte stránku 39, kde najdete nová pravidla, a hned potom otočte na stranu 40, ať z toho všeho neztratíte rovnováhu! Pro karetní fandy připravujeme speciální dvoustranu listárny, která bude jen o kartách, takže jestli se ještě chcete na něco zeptat, rychle napište, ať se vaše otázka může dostat už do příštího čísla. A kdo karty nehraje, o nic nepřijde, původní listárna zůstane samozřejmě zachována. Závěrem vám chci moc poděkovat za fotky, které jste nám poslali do soutěže "Vyfoťte Pokémona", a za obrovskou spoustu obrázků s novými Pokémony, které jste vymysleli. Prolistujte pečlivě náš časopis, ať se dozvíte, jestli jste náhodou nevyhráli. A nezapomeňte mi zase něco pěkného napsat - třeba příhodu z prázdnin, kterou jste prožili. Pečlivě si je přečteme a vybereme jednu, kterou zveřejníme a odměníme. Tím spíš, pokud se bude týkat nějakého zážitku s Pokémony.

Za měsíc se na vás moc těším.

Katka

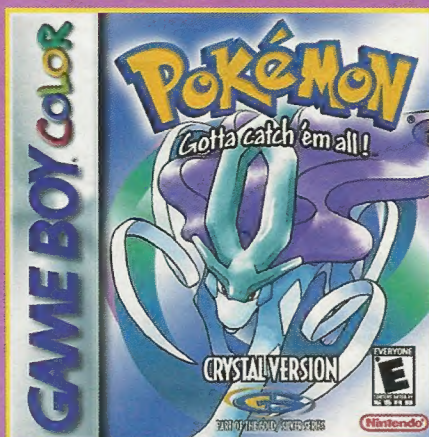
Nintendo Pokémon Magazin  
Adresa redakce: Hyberská 20  
110 00 Praha 1  
tel.: 02/84 000 116, fax: 02/84 000 108  
E-mail: info@pokemag.cz  
Šéfredaktorka: Kateřina Mahdalová  
Spolupracovník: Zdeněk Krajčůšek  
Grafická úprava a sazba: F. Koton, M. Trojan, J. Růžek  
Registrace: MK ČR E 11323  
Vydává: LEAD, a. s.  
Tiskárna: ČTK - Repro, a. s., Denoc, s. r. o.  
Distribuce: Ústřední distribuce tisku a. s., Transpress s. r. o.,  
Media Print & Kapa Pressegrasso, spol. s r. o., Pressmedia, spol. s r. o.  
Předplatné: SEND předplatné  
Cena: 49 Kč, 69 Sk



# Pokémon Crystal

Nejnovější pokémonní dobrodružství - Pokémon Crystal je nová hra, která stavi na příběhu z verze Gold/Silver. Stejně jako po Red/Blue následovala vylepšená Yellow verze, po Gold/Silver přišla verze Crystal. A vás jistě budou zajímat základní rozdíly:

- Vůbec poprvé si můžete na začátku hry zvolit, jestli chcete hrát jako kluk nebo holka. Rozdíly mezi nimi jsou jen kosmetické - jiný vzhled PokéGearu, různé telefonáty od jiných postav apod. - ovšem i tak je to jistě sympatická volba.
- Pro náročné trenéry je tu nová Battle Tower (na pobřeží u Olivine City), ve které se mohou znovu a znovu utkávat se silnými soupeři s dobře trénovanými Pokémony.
- Divocí Pokémoni jsou jinde, s jinou pravděpodobností výskytu, a někteří z nich mají i jiné vlastnosti (Suicune, Eevee, Sneasel).
- Události založené na telefonních hovorech s cizími trenéry jsou také nové. Někteří z trenérů vám dokonce mohou zavolat, a nabídnout evoluční kámen!
- Velkých vylepšení doznala grafika celé hry. Mnoho lokací je mnohem detailnějších a barevnějších a každý Pokémon má teď své vlastní animované intro.
- Při první návštěvě Daycare získáte od starého muže Odd Egg. Copak se z něj asi vyklube?
- V Tin Tower severně od Ecruteak City budete nyní mít jedinečnou šanci chytit vzácného Pokémona Suicune, a setkat se pak



se trenérkou, která má o tohoto Pokémona opravdu neobvyklý zájem...

- V hernách v Goldenrod a Celadon City je nyní možné vyhrát úplně jiné Pokémony.
- Obchodní dům v Goldenrod prodával rozsáhlou přestavbu, a nově zavedl otevírací dobu.
- Klíčové události příběhu, které už každý zná, nyní probíhají jinak (například polití Sudowoodo vodou Squirtbottle).
- Trenéři v domech, kteří vyměňují své Pokémony, budou teď nabízet jiné.
- Noční show v radiu teď moderuje nová postava Buena, a máte možnost získat u ní různé vzácné předměty.
- Jsou tu i další nové postavy. Například Poké Seer, který vám řekne přesně kde a kdy jste chytili některého z vašich Pokémonů, a také jak moc šťastný u vás je. Nebo Move Tutor, který se objeví v herně po dosažení určitého postupu ve hře a který může vaše Pokémony naučit zajímavé útoky - i když za poněkud neobvyklou cenu...



## Už víte, jak chytit Celebiho?



Jak se dá chytit Mew (Pokémon číslo 151) nebo Celebi (251) - to bývá častý námět vašich dotazů. Znovu opakujeme, že v žádné z u nás prodávaných verzí her (Red, Blue, Yellow, Gold, Silver) se tyto Pokémony chytit nedají. Hráči, žijící mimo Japonsko, mají naději získat Celebiho vůbec poprvé - a stačí jim jen vyplnit dotazník na internetové adrese <http://celebi.pokemon.com>, a pak doufat, že budou mezi symbolickými 251 vyvolenými. Bohužel v tuto chvíli nabídka platí jen pro hráče z USA a Kanady, ale možná někdy v budoucnu dojde i na Evropu...

## Pikachu, Jigglypuff, Charizard, Blastoise, Snorlax, Weezing, Entei, Chikorita, i Misty!

To, že na skutečnou Pokémon hru pro obě nové konzole Nintendo, GameCube a Game Boy Advance, si budeme muset počkat až do příštího roku, je už jasné. I přesto se ale Pokémoni na GameCube objeví - ve hře Super Smash Bros Melee. Pokud znáte hru Super Smash Brothers na Nintendo 64, už asi tušíte, o co půjde: o skvěle zábavné souboje postav z různých Nintendo her! V původní N64 hře se dalo bojovat s Pikachu a Jigglypuffem a další Pokémoni tu byli už jen jako útočné či obranné předměty (Beedrill, Koffing, Snorlax, Onix, Porygon atd.). Podle zatím zveřejněných obrázků (hra vyjde až na podzim) je jasné, že nabídka postav ze světa Pokémonů bude na GameCube mnohem bohatší: Pikachu, Jigglypuff, Charizard, Blastoise, Snorlax, Weezing, Entei, Chikorita, a dokonce i Misty! Ta bude mít určitě hodně nebezpečné údery...





# ThinkChipBattle Stadium

Z původní hry pro Game Boy expandovali díky své popularitě Pokémoni na mnohá další bojiště - Nintendo 64, papírové karty, nejrůznější sběratelské předměty. Však to dobře sami víte. A firma Hasbro nyní obohacuje nabídku hraček pro Pokémon maniačky o další zajímavost - elektronické přenesení bitev na stadionu z obrazovky do skutečnosti. Základem pro hru je Think Chip Battle Stadium.



Stadion je poměrně malý, aby nezabral moc místa, ale je na něm dostatek prostoru pro dva bojující Pokémony. Součástí balení Stadionu jsou dva Pokémoni - Squirtle a Geodude, další se prodávají samostatně. Každý si tak může koupit jen ty Pokémony, které si oblíbil, a kterým v bitvě důvěřuje. Ono vlastně nikoliv může, ale spíš musí - koho by bavilo bojovat s vodním Pokémonem proti kamennému, když kámen má na vodu slabost? S více Pokémony má navíc hra více možností, je možné s Pokémonem ustoupit a vyměnit ho za jiného, nebo ho dokonce vyvinout. Čím víc Think Chip Pokémonů máte, tím větší jsou vaše šance v bitvě - ale to ostatně platí pro



každou Pokémon hru.

Think Chip je název technologie, vyvinuté firmou Hasbro. Pomocí elektronického čipu v každé části hračky spolu jednotlivé části mohou komunikovat, a vzájemně se informovat co jsou zač a co všechno umí. A tak stačí koupit si figurku úplně nového Pokémona, postavit ho na Stadion, a Stadion hned bude vědět který je to Pokémon, jakého je typu, jaké má útoky i kolik životů. Průběh bitvy závisí krom použitého Pokémona i na postřehu jeho trenéra, který musí ve správnou chvíli pomoci blikajících světél na Stadionu použít co nejsilnější útok. Veškeré dění v souboji je komentováno samotnými Pokémony, samozřejmě v jejich obvyklém jazyce, sestávajícím ze slabik jejich jmen. Stadion vás pak hlasem informuje o průběhu bitvy, utrženém zranění, zbývajícím počtu životů apod.



Další zajímavé příslušenství, které Hasbro dodává, je Ashův Mluvicí Pokédex (ASH'S TALKING POKÉDEX™). S ním si můžete připadat jako skutečný hrdina vašeho oblíbeného seriálu - jen tu kšiltovku musíte mít vlastní. Pokédex opravdu mluví, přesně jako v televizi. Dokonce spolupracuje i s ostatními Think Chip hračkami, takže do něj stačí zasunout figurku Pokémona, a Pokédex bystře vyčrlí informace o něm - jeho jméno, typ, různé statistiky. Také vás může vyzkoušet z toho, kolik toho o tomhle Pokémonu sami víte, a za odměnu zvýšit vaši figurce životy! S Hasbro Think Chip Battle Stadium možná není taková zábava, jako s Nintendo Pokémon hrami na Game Boyi nebo Nintendo 64, ale zase mohou hrát i mladší hráči, nebo ti, kdož neovládají dostatečně dobře angličtinu.

# Dětský den s Pokémony

V sobotu 11. srpna se v ZOO ve Dvoře Králové od 10 hodin konala akce s názvem Dětský den s Pokémony aneb Kdo přijde, vyhraje.

Návštěvníci si užili nejrůznějších soutěží a vystoupení zpěváků, skupin (např. Dariny Rolincové, Stanislava Hložka, Petra Koláře, skupiny T-Boyz, A-TAK) a bavičů, kouzelníka a také různých atrakcí. Ti odvážnější se mohli svézt na motorkách Harley Davidson. Kromě hudebních vystoupení se také konala autogramiáda sportovních hvězd Karla Růžičky a Michala Burzy (Superbeik). Návštěvníci, kteří uspěli v soutěžích, byli odměněni krásnými pokémonními cenami, mezi nimiž se samozřejmě vyjímá i Pokémon magazin. Hlavním záměrem celé akce bylo poukázat její výtěžek Nadačnímu fondu Kapka naděje, který se výrazně podílí na zlepšení péče o dětské pacienty hematologického oddělení a transplantační jednotky II. dětské kliniky FN Motol. Pomáhá nejen v oblasti psychosociální péče o malé pacienty se zákeřným onemocněním, ale podporuje také vědecké projekty a přístrojové laboratorní zázemí tohoto pracoviště.



Tohle je chlapecká kapela T-Boyz.



Kromě zmíněných vystoupení a lákavých soutěží si mohli malí návštěvníci užít také ve skákacím zámku.



Patronka Dětského dne s Pokémony a prezidentka Nadačního fondu Kapka naděje, Vendula Svobodová.



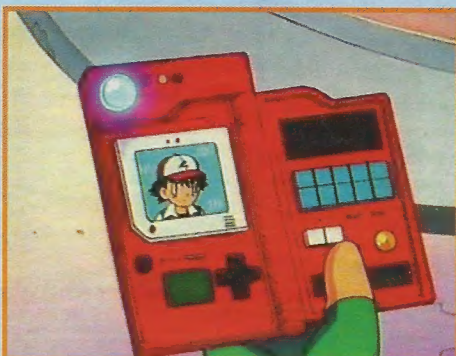


# Nemocnice pro Pokémony

(Pokémon Emergency)



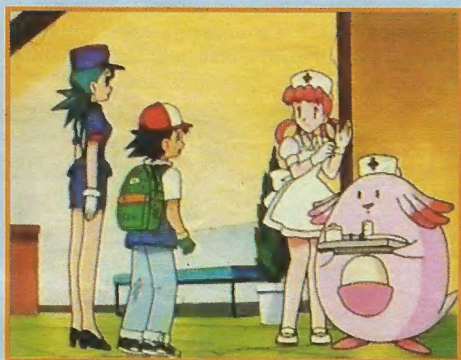
Na konci prvního dílu jsme zanechali Ashe s bezmocně ležícím Pikachu, naprosto vyčerpaným svým závěrečným elektrickým útokem proti hejnu Spearows. Kolo je zničené, Pikachu bezvládný, a Ash se proto musí vydat do Chromového města po svých - a pěkně rychle, protože Pikachu opravdu vůbec nevypadá dobře.



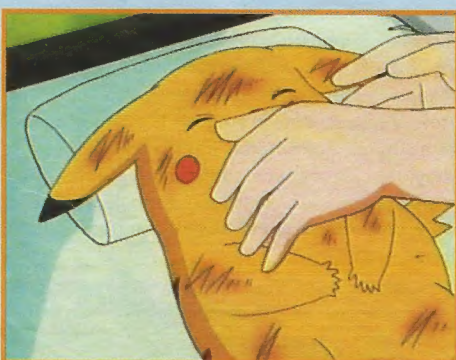
V okolí Chromového města se právě pohybují zloději Pokémonů, a proto zde cizince nevítají zrovna s otevřenou náručí. Obzvláště podezřelé, ušpiněné postavy, utíkající s Pokémonem v náručí, musí zákonitě vzbudit pozornost policie. Ale díky policistce Jenny se alespoň Ash dozví něco nového - jeho Pokédex mu slouží zároveň jako identifikační průkaz! A zdržení



s Jenny nemusí litovat, protože sympatická policistka ho odveze do nemocnice na svém skútru - a Ash tak mimoděk zase na chvíli oddálí setkání s rozzlobenou Misty a usvědčujícími troskami jejího bicyklu... Skuteční zloději Pokémonů nepřicházejí do Chromového města po cestě, aby padli do náruče policistky Jenny. Rakeřáci se vznášejí nad městem ve



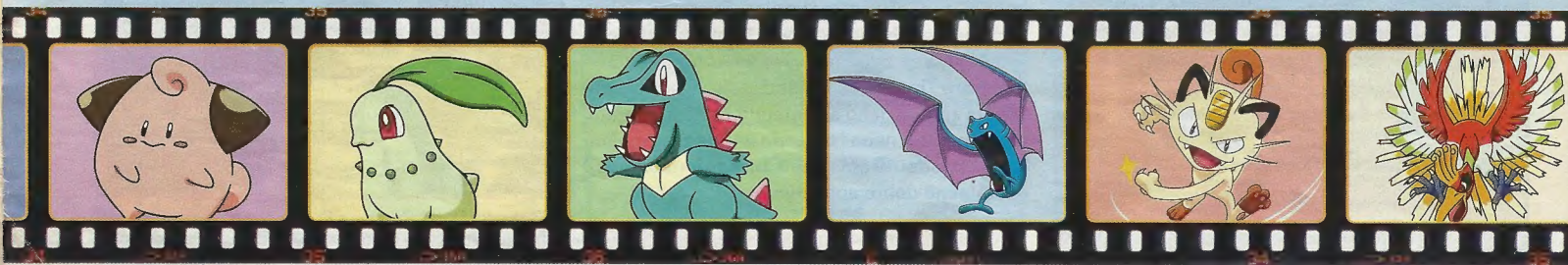
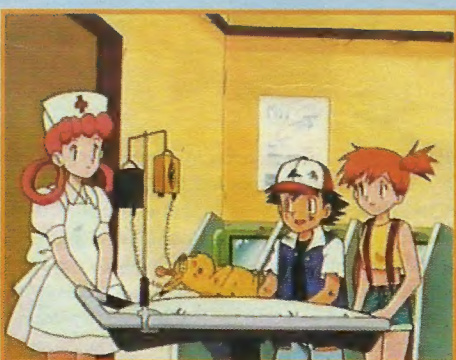
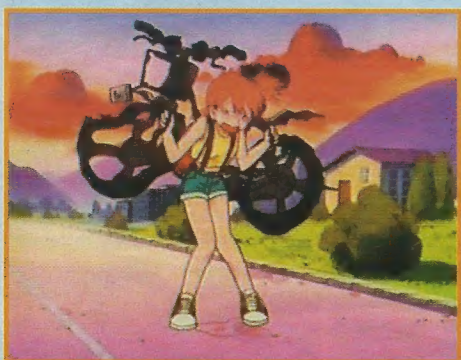
svém balónu a jsou velice hrdí na to, že se stali hledanými zločinci - jejich portrét s nápisem WANTED (Hledají se) visí na každém nároží. Na prohlížení fotografií ovšem nemají mnoho času, protože do města přišli s jediným cílem - ukrást z nemocnice všechny Pokémony! V pokémonním středisku mezitím Ash nachází



potřebnou pomoc pro Pikachu - hodnou zdravotní sestru Joy. Pro elektrické Pokémony tu dokonce mají speciální nosítka, a dvojice Chansey na ně Pikachu rychle naloží, a odvezou na jednotku intenzivní péče. Ještě štěstí, že Pokémoni jsou mnohem odolnější než lidé. Léčba si ale i tak vyžádá nějaký čas a Ash je donucen trávit ho debatou se svým svědomím



v nemocniční čekárně. Dlouhé čekání si trochu zkrátí také zavoláním domů - však o něj už máma měla starost, neviděla ho celý den... Další hovor, s profesorem Oakem, už Ashe tolik nepotěší. Ashův rival (a vnuk profesora Oaka) Gary se vsadil s profesorem, že Ash na cestě do Chromového města nechytne ani jednoho Pokémona. A jak už víte, vyhrál





- Ash sice několik Pokémonů viděl, ale to mu opravdu nemůžeme uznat. V tu chvíli všeobecná nuda a pohoda končí - do nemocnice konečně dorazila také notně nakvašená Misty se zbytky svého kola.



s ním. Další kolo hádky Misty a Ashe o to, jak bude přesně probíhat náhrada zničeného kola, je ovšem přerušeno nečekanou událostí - na nemocnici zaútočí zloději Pokémonů, Rakeťáci! Jessie a James, provázeni mluvícím pokémonním kocourem Meowem, mají vychytralý plán zmocnit se lacino spousty Pokémonů, které v nemocnici zanechali jejich trenéři. Z pokéballů

Není nijak nadšena z momentálního technického stavu svého bicyklu a uvítací Ashova věta "Hele, co to máš s tím kolem?" jí na náladě nepřidá. Velice důrazně se na Ashovi dožaduje náhrady, a to nejlépe

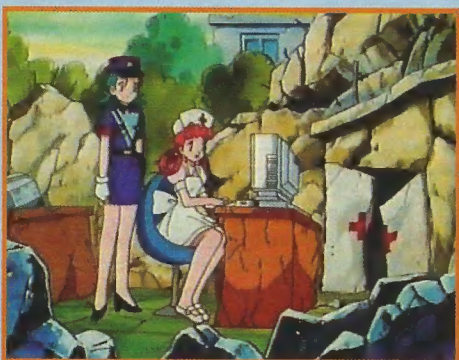


vypouštějí své Pokémony Koffinga a Ekanse, a začíná nepřehledná mela. Úvodní představitel říkanku Rakeťáků se vyplácí si zapamatovat, protože se s ní určitě nesetkáte naposled: **My chráníme svět před velkou zhoubou, před láskou, krásou, štěstím a touhou, to ta největší jsou totiž zla, co kdy naši zemi ovládla. Jessie. James.**

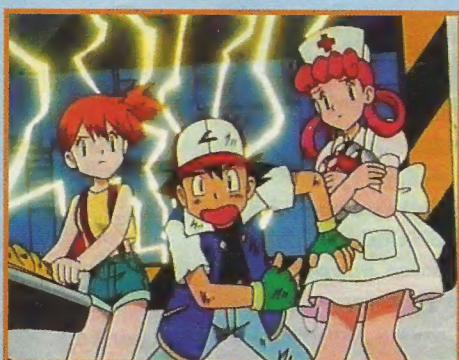
v podobě kola zbrusu nového. A to hned! Hádku přeruší až otevření dveří operačního sálu. Pikachu bude v pořádku! Jen si bude muset nějaký čas poležet na pooperačním oddělení, kde může Ash zůstat



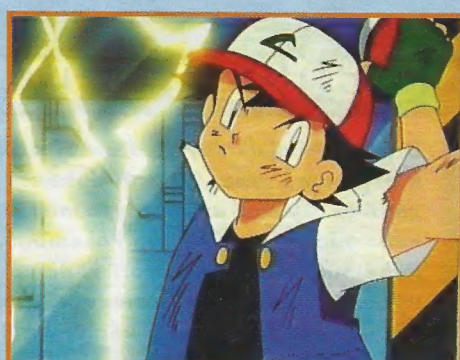
**Zlí Rakeťáci už jsou zase tady, a zmaří vám všechny vaše snahy. Meowth: se vším všady.** Přestože o Ashova Pikachu Rakeťáci nestojí, Ash rozhodně nehodlá nechat zloděje vyrabovat nemocnici bez odporu. Nemá ale koho poslat proti nim do boje - jeho Pikachu jen bezvládně leží na nemocničním posteli! A tak ze zoufalství začne s Misty



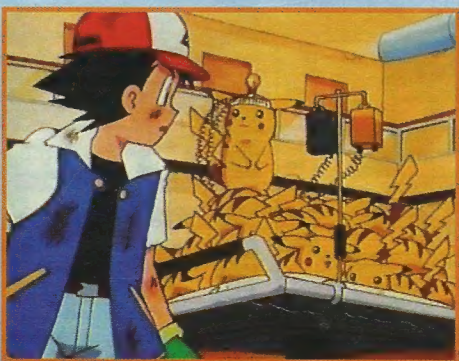
otvírat nemocniční Pokébally, které se policistka Joy mezitím snaží co nejrychleji transportovat do Cínového města. Ashovi ovšem štěstí ani tentokrát nepřeje - ve všech otevřených Pokéballech jsou jen samí slabí a neškodní Pokémoni jako je Pidgey, Rattata, či bezmocně se plácající vodní Goldeen. Situace je kritická. Ash se proto rozhodne pro útěk - i s lehátkem,



kde stále bezvládně leží Pikachu. Po pár krocích, pronásledován Ekansem a Koffingem, narazí Ash do překážky a Pikachu se probouzí. Není sice ještě úplně v pořádku, ale přece nemůže nechat svého trenéra na holičkách! Přivolá si na pomoc spoustu dalších Pikachu, kteří v nemocnici slouží jako náhradní zdroj elektrické energie pro případ nečekaného



výpadku. S jejich pomocí vyvolá tak silný elektrický výboj, že nejen zažene Rakeťáky na útěk, ale dokonce takřka zničí celou nemocnici. Rakeťáci unikají balóneč s vědomím, že tenhle Pikachu asi nebude tak úplně obyčejný, a Ash s Misty vyráží na cestu Chromovým lesem do Cínového města, vstříc dalším báječným dobrodružstvím...





# RADY, TIPY, TRIKY

O Pokémon Red, Blue a Yellow jste si v předchozích číslech našeho časopisu mohli přečíst takřka všechno. Následující čtyři strany shrnují, doufáme, většinu toho, co jste si zatím přečíst nemohli. Doufáme, že to trochu omezí dotazy na stále stejné zátahy z nejstarších tří dílů hry... A nám tak zbude mnohem více času na Gold, Silver a Crystal.

## Slabosti a odolnosti

**Určitě všichni už dávno víte, že každý Pokémon náleží k nějakému typu. Někteří dokonce ke dvěma typům zároveň. A jedinci určitého typu mají vždy nějakou slabost nebo odolnost na jiný typ Pokémonů. Například ohniví Pokémoni jsou slabí proti vodním, ale zase naopak výborní ledovým. V následující tabulce je kompletní přehled všechny typů Pokémonů z Red, Blue a Yellow, a jejich vzájemných vztahů.**

Pokud chcete těchto slabostí a odolností využívat, nestačí jen útočit vhodným typem Pokémona - důležité je, aby Pokémon ovládal nějaký útok svého typu. Například když s Goldeen zaútočíte na Flareona útokem Tail Whip, nebude mít žádný bonus k útoku, přestože je to vodní Pokémon útočící na ohnivého. Slabost ohnivého Flareona se projeví až ve chvíli, kdy Goldeen použije třeba útok Waterfall.

Opponent Attack Type	Normal	Fire	Water	Electric	Grass	Ice	Fighting	Poison	Ground	Flying	Psychic	Bug	Rock	Ghost	Dragon
Normal															
Fire															
Water															
Electric															
Grass															
Ice															
Fighting															
Poison															
Ground															
Flying															
Psychic															
Bug															
Rock															
Ghost															
Dragon															

### Legenda:

**zelené +** útok způsobuje dvojnásobné nebo vyšší zranění  
**oranžové -** útok způsobuje jen poloviční zranění  
**červené X** Pokémon nedokáže soupeře vůbec zranit

## Chytáme Pokémony

**V Red, Blue a Yellow verzích hry existuje jen pět druhů Pokéballů, takže je poměrně snadné zvolit při chytání nového divokého Pokémona ten správný:**

### Poké ball



Lze použít jen na opravdu slabé Pokémony, u vyšších úrovní s ním uspějete jen s velkou dávkou štěstí.

### Great Ball



O něco lepší typ, vhodný pro Pokémony kolem 20. úrovně. Nakupte si jich hodně, obzvláště na spící Pokémony se vyplatí nejprve hodit pár Great Ballů, než začnete plýtvat drahými Ultra Bally.

### Ultra Ball



Dá se koupit ve Fuchsia City, Cinnabar Island a Indigo Plateau za 1200 peněz. Je to nejlepší Pokéball, jaký se dá za peníze koupit - a v libovolném množství, pokud na to tedy máte. Slabé Pokémony s ním chytíte i neoslabené.

### Master Ball



V celé hře je jenom jediný kus. Nikdy nemine cíl, a vždy chytí Pokémona s naprostou jistotou, a proto si ho šetřete na nějakého velmi vzácného Pokémona, který je ve hře jen jednou. Nejlépe na Mewtwo v Unknown Dungeonu.

### Safari Ball



Používá se pouze na Safari, silou zhruba odpovídá Great Ballu.

## Výměny Pokémonů

Kromě vyměňování Pokémonů, které můžete bez omezení provádět s kamarády po kabelu, se dá něco málo vyobchodovat i přímo s trenéry ve hře. Stačí najít trenéra, který touží po nějakém konkrétním Pokémonovi, donést mu ho, a získáte za to Pokémona, kterého byste jinak třeba jen těžko chytali. Navíc takto vyměněný Pokémon má všechny vlastnosti vyměněných Pokémonů, především o polovinu rychlejší získávání zkušeností. Kde najdete ve hře výměnchytivé trenéry se dozvíte v následující tabulce:

### Místo

Route 2  
Route 5  
Route 11  
Route 18  
Cinnabar Island  
Cinnabar Island  
Cinnabar Island

### Co nabízí

Mr. Mine  
Machoke  
Lickitung  
Tangela  
Golduck  
Growlithe  
Kangaskhan

### Co chce

Clefairy  
Cubone  
Digtrio  
Parasect  
Rhydon  
Dewgong  
Muk





## Ultra Ball

**I když použijete při chytání Ultra Ball, úspěch ani zdaleka není zaručen. Chytání Pokémonů není žádná exaktní záležitost, a občas různých Pokéballů můžete vypotřebovat opravdu hodně. Rozhodně ale nic nepokazíte, když se budete řídit následujícími radami:**

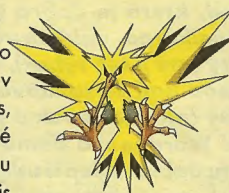
1. Základem úspěchu je co nejvíce divokého Pokémona oslabit. Nemůžete proto do souboje posílat svého nejsilnějšího Pokémona, ale naopak nějakého středně silného - aby vydržel útoky, dokázal zraňovat soupeře, ale zároveň ho nesrazil úplně. Vhodný je třeba Onyx, kterému většina obecných útoků (které hodně divokých Pokémonů používá) nedělá skoro nic.
2. Je vhodné mít v týmu Pokémona, který má nějaký uspávací útok. Spícího soupeře totiž klidně můžete klidně pomaloučku zraňovat, dokud není tak slabý, že se vrženému Pokéballu neubrání. Stejně dobré je také ochromení nebo zmrazení, naopak zapálení, otrava nebo zmatení už tolik užitečné nejsou, protože mohou způsobit příliš rychle a nežádoucí vítězství.
3. Pokébally začněte házet až ve chvíli, kdy je soupeřova energie v červeném poli. A čím blíže ke kraji, tím lépe. Obzvláště odolní Pokémoni klidně rozbijí i víc než deset Ultra Ballů, přestože jejich sloupec energie už není skoro vůbec vidět...
4. Při házení Pokéballů na oslabeného a spícího soupeře střídejte různé druhy. Jednou Great Ball, pak Ultra Ball, a pak třeba klidně i jeden úplně obyčejný Pokéball. Jednou to určitě vyjde! :-)
5. Před pokusem o chycení nějakého opravdu vzácného Pokémona, o kterém předem víte (Mewtwo, Articuno, Snorlax) si vždy uložte hru. Můžete náhodou dát příliš silnou ránu, a přijít tak o jedinou šanci na chycení tohoto Pokémona ve hře.

## Legendární ptačí Pokémoni

**I pokud jste ještě neviděli druhý Pokémon film, tak určitě víte, že Pokémoni Zapdos, Moltres a Articuno jsou vzácní, a ve hře se s nimi jen tak nepotkáte. Každý z nich se ve všech verzích hry totiž vyskytuje jen jedinkrát, a proto si uvědomělý trenér nemůže dovolit je nechytit. Je tu samozřejmě jedna jistota - Master Ball. Jenže i ten máte jen jeden, a radím vám, opravdu je lepší šetřit si ho na Mewtwo. Tři vzácní ptačí Pokémoni se dají chytit i s Ultra Ballem, a právě teď se dozvíte, jak na to.**

### Zapdos

Zapdos se ukrývá v elektrárně (Power Plant), jižně od severního východu do Rock Cave. Než se ho pokusíte chytit, měli byste mít v družině dva důležité Pokémony: jednoho co ovládá útok Hypnosis, a jiného, který umí Ice Beam. Pochopitelně oba dostatečně vytrénované na vysokou úroveň, aby je Zapdos nevyprovodil z boje ven jednou ranou, a především aby byli rychlejší než on. Nejprve pomocí Hypnosis Zapdosa uspěte. Potom přehodte na Pokémona s Ice Beam, a snažte se Zapdosa zmrazit. Není to lehké, budete určitě potřebovat spoustu pokusů. Jakmile Zapdos současně spí i mrzne, už se ho nemusíte bát, a můžete poslat do boje nějakého slabého Pokémona s obecným a ne moc silným útokem. Slabého proto, aby Zapdosa nevyřadil úplně - pamatujte, že tohle je jediný Zapdos ve hře! Jakmile Zapdosovi klesnou životy až někde k úplné nule, začnete po něm vrhat Ultra Bally. I přesto, že je maximálně oslaben, může se jim bránit opravdu dlouho, takže byste jich měli mít v zásobě minimálně 20.



### Moltres

Moltres je v jeskyni u Victory Road. Strategie je zhruba stejná, jako u Zapdosa, ovšem na zmrazení můžete tentokrát zapomenout. Budete muset Moltrese neustále udržovat spícího, a nějakým slabým Pokémonem mu opatrně ukrajovat životy. Vždy, když se probudí, pošlete rychle znovu do boje Pokémona znalého Hypnosis, a opětovně Moltrese uspěte.



### Articuno

Za posledním z trojice se budete muset vypravit na Seafoam Island. Pokud chytáte tři ptačí Pokémony v tomhle popsaném pořadí, máte výhodu - už je s vámi Zapdos. Opět stejná taktika s uspáním. Na spícího Articuna pošlete Zapdosa, jeho útok Thundershock mu nadvakrát sebere skoro všechny životy. Nemusíte potom udržovat slabého Pokémona, kterým opět budete srážet životy až skoro k nule, tak dlouho ve hře. Hodně štěstí s další hromadou hozených Ultra Ballů!



## Význam zkratk používaných ve hře

**Možná si říkáte, že vysvětlování zkratk a významů základních pokémonních atributů nemá smysl, protože tohle všechno už přece zkušený trenér musí dávno znát. Ale řekněte sami - věděli jste, jaký je přesně rozdíl mezi Attack a Special?**

**HP** - Hit Points, počet životů Pokémona. Pokud klesne na nulu, je Pokémon vyřazen.  
**PP** - Power Points, číslo udávající, kolikrát je možné použít jeden útok v souboji. Pokud vyčerpáte všechny PP na všechny útoky, vždycky vám zbude poslední zoufalý sebevražedný útok, který je typu normal, a při jehož použití zároveň ztrácíte sami životy.  
**Attack/Útočné číslo** - Čím vyšší, tím víc bude váš Pokémon soupeře v souboji zraňovat.  
**Defence/Obranné číslo** - Čím je vyšší, tím menší zranění Pokémon obdrží v souboji.  
**Speed/Rychlost Pokémona** - V souboji ten rychlejší Pokémon bude vždy útočit jako první.  
**Special/Udává sílu speciálních útoků** - To jsou všechny útoky, které Pokémon ovládá dle svého typu, a které nelze označit za fyzické. Tj. všechny útoky typu normal, fighting, flying, ground, rock, bug a ghost se počítají podle hodnoty Attack, zatímco typy fire, water, electric, grass, ice, poison, psychic a dragon závisí především na hodnotě Special. Stejně tak toto číslo udává, jak dobře se váš Pokémon bude proti speciálním útokům bránit.





## Tak co, sousede, berou, berou?

*Krom brouzdání vysokou travou, prolézání temnými jeskyněmi nebo plaváním na pobřeží se dají Pokémoni chytat i na rybářskou udici! Pochopitelně jen ti vodní. Potřebujete k tomu udici, a znalost míst "kde berou". Udic je ve hře hned několik. Nejhorší starou Old Rod, která je dobrá tak leda na Magikarpa, najdete ve Vermillion City (má ji ten rybář), o něco lepší Good Rod se rozdává ve Fuchsia City (má ji chlápek o jedny dveře od Wardenova domu na Safari), a tu úplně nejlepší udici Super Rod získáte na cestě mezi Route 12-15, hned v prvním domě u cesty. Kde se dá dobře rybařit, a co se tam dá chytit, se dozvíte z následující tabulky:*

### Psyduck:

Cerulean City/Gym, Safari Zone, Route 4,24,25

### Poliwag:

Pallet Town, Viridian City, Route 22

### Poliwhirl:

Celadon City, Route 10

### Tentacool:

Pallet Town, Viridian City, Route 12,13,17,18

### Slowpoke:

Celadon City, Safari Zone, Route 10

### Slowbro:

Unknown Dungeon, Route 23

### Shellder:

Vermilion City, Cinnabar Island, Seafoam Island, Route 6,11,19,20,21

### Krabby:

Cerulean City/Gym, Vermilion City, Fuchsia City, Safari Zone, Route 4,6,11,12,13,17,18,24,25

### Kingler:

Unknown Dungeon, Route 23

### Horsea:

Cinnabar Island, Seafoam Island, Route 19,20,21

### Seadra:

Unknown Dungeon, Route 23

### Golddeen:

Cerulean City/Gym, Fuchsia City, Cinnabar Island, Seafoam Island, Route 12,13,17,18,19,20,21,22

Seaking: Fuchsia City, Unknown Dungeon, Route 23

### Staryu:

Cinnabar Island, Seafoam Island, Route 19,20,21

### Magikarp:

kdekoliv (s udici Old Rod)

### Dratini:

Safari Zone

## BOJOVÁ ŠESTKA

Jestli máte kamaráda, který také hraje Pokémony, schválně si někdy zkuste porovnat ve vašich Game Boyích stejné Pokémony na stejné úrovni. Skoro určitě zjistíte, že jejich vlastnosti, jako je síla, rychlost nebo počet životů, se docela podstatně liší! Jak je to možné? Každý Pokémon se vyvíjí jinak. Úplně nejlepší je začít ho trénovat na co nejnižší úrovni, protože lidmi trénovaní Pokémoni se rozvíjejí mnohem lépe, než když se dostanou na nějakou vyšší úroveň jako divoci. Proto také není vhodné používat různé "urychlovací" způsoby tréninku, jako je zvyšování úrovně pomocí Rare Candy, nebo trénování bez námahy v Day Care Center. Získáte tak sice rychleji Pokémona na vyšší úrovni, ale bude slabší než Pokémon, kterého byste na stejnou úroveň vytrénovali bojem! Kolem nějaké dvacáté nebo třicáté úrovně ještě ten rozdíl není tak velký, ale až budete mít Pokémony na 90. úrovni a budete je chít připravit na nějaké soutěžní klání třeba v Pokémon Stadium, můžete být najednou nepříjemně překvapeni, o kolik jsou stejní soupeři Pokémoni silnější...

Rovněž je třeba opatrně přemýšlet nad tím, kdy Pokémonovi povolit evoluci. Někteří Pokémoni mohou evolvovat dříve, než se naučí nějaký zajímavý útok, takže může být vhodné jim v tom zabránit (stisknutím tlačítka B ve chvíli, kdy se zobrazuje animace při evoluci). U Pokémonů, kteří k evoluci potřebují evoluční kameny, platí totéž, co bylo již řečeno v předchozím odstavci - čím dříve kámen použijete, tím budou Pokémoni slabší ve srovnání se stejnými Pokémony, na které byl použit kámen až třeba na 95. úrovni. Síla Pokémonů ale není jen v jejich základních vlastnostech. Minimálně stejně důležité je zvolit pro své oblíbené vhodné útoky. Každý Pokémon může současně ovládat jen čtyři různé útoky, což opravdu není mnoho. Při samotném dohrávání příběhu pro jednoho hráče, a chytání dalších Pokémonů na dobré skladbě útoků aktivních Pokémonů zase tolik nezáleží - v podstatě k úspěchu stačí používat útoky, odpovídající typu onoho Pokémona. To pravé taktizování s tím, co Pokémona naučit, a co ne, to nastává, až když chcete poměřit své síly s jiným lidským trenérem. Důležité je vybrat si celou šestici Pokémonů tak, aby vzájemně vykrývali své slabiny, a tomu přizpůsobit i výběr jejich útoků. Nemusí se vám to třeba podařit napoprvé (nebo ani napodstaté) úplně nejlépe, ale důležité je nad tím přemýšlet, a u každého útoku si odůvodnit, proč ho chci mít, a k čemu ho chci používat. Nejlépe si to ukážeme na příkladu takové bojové šestice, včetně popisu všech jejich útoků: Jolteon, Exeggutor, Mewtwo, Moltres, Slowbro a Gengar!

### #135 Jolteon

#### Útoky: Thunderbolt, Thunder Wave, Focus Energy, Body Slam

Elektrický Pokémon by samozřejmě měl mít nejsilnější elektrický útok Thunderbolt. Thunder Wave je tu proto, že v boji se silným Bnepřítelem, který bude trvat dlouho, se hodí mít soupeře ochromeného - a šance na ochromení pomocí útoku Thunderbolt je malá. Ochromený soupeř je pomalý, a někdy dokonce nezaútočí vůbec. V té chvíli si proto můžete dovolit ztratit kolo použitím Focus Energy, které vám umožní v kole další útočit s mnohem větší silou. Čtveřici doplňuje Body Slam, je to silný útok pro chvíle, kdy elektřina nezabírá.



### #103 Exeggutor

#### Útoky: Sleep Powder, Mega Drain, Explosion, Psychic

Bez uspávacích útoků se neobejde žádná parta, proto mám Exeggutora a jeho Sleep Powder. Útoky Psychic a Megadrain fungují nejlépe společně na už spícího soupeři, a zároveň se s nimi i léčím. Přesto ale Exeggutor rozhodně není určen do první linie. Když se v boji nedaří, nastupuje sebezníčující Explosion se zárukou toho, že když já končím, tak soupeřův Pokémon taky.





### Získejte nejsilnější Pokémony

#### #150 Mewtwo

**Útoky: Double Team, Amnesia, Ice Beam, Recover**

Jeden z nejsilnějších Pokémonů nesmí v této sestavě chybět. První útok je samozřejmě Double Team, který zvýší šanci na vyhnutí se úderu, což proti silnému soupeři může být rozhodující. Následuje Amnesia, vylapšující speciální útoky, v tomto případě Ice Beam. Recover doplní polovinu životů, a až se použít 20krát, takže z toho asi soupeř nebude mít moc radost.



#### #80 Slowbro

**Útoky: Rest, Surf, Thunderwave, Amnesia**

V družině musí být zástupce vodních Pokémonů, protože většina ostatních typů se nedokáže naučit vodní útoky. Slowbro sice není moc oblíbený, ale při pohledu na jeho statistiky je jasné, že se nevyplatí ho podceňovat. Útoky jsou opět sestaveny tak, aby se soupeř zpomalil (Thunderwave), potom se posílí speciální útoky (Amnesia) - klidně i několikrát, a nenapadne HM Surf se potom ukazuje jako děsivá zbraň. Rest je tu pro případ nouze.



#### #146 Moltres

**Útoky: Fire Spin, Fire Blast, Sky Attack, Toxic**

Fire Spin a Toxic způsobují dlouhodobý efekt, kdy soupeř postupně každé kolo ztrácí více a více životů. Jedovatý a ohnivý útok navíc pokrývají široké spektrum nepřátelských typů. Také Fire Blast může způsobit zapálení soupeře, když ať už není velké. Sky Attack je dvoukolový útok, kdy jedno kolo se nedělá nic a i soupeř útočí do prázdna. Kombinace těchto čtyř útoků je riskantní v tom, že oba silné útoky se dají použít jen Skrát. Proto je dobré uvážit nahrazení Sky Attacku třeba prostým Fly.



#### #94 Gengar

**Útoky: Dream Eater, Hypnosis, Fire Punch, Toxic**

Skladba útoků napovídá, že i zde je cílem soupeře nejprve uspat (Hypnosis), a potom decimovat útoky s dlouhodobými účinky (Toxic a Fire Punch), nebo dokonce využívat jeho spánku (Dream Eater). Skladba útoků je ovšem poněkud poetická - upřímně řečeno je totiž Gengar v této družině šesti Pokémonů jen do počtu... Napadne vás, který jiný Pokémon s jakými útoky by se sem hodil lépe?



### Přehled cen ve všech obchodech

*S touto tabulkou už nikdy nebudete muset běhat naslepo od města k městu a hledat, v kterémže obchodě jste to viděli tu věc, co zrovna teď tak nutně potřebujete...*

#### VIRIDIAN CITY

Poké Ball	\$200
Antidote	\$100
Paralyze Heal	\$200
Burn Heal	\$250

#### PEWTER CITY

Poké Ball	\$200
Potion	\$300
Escape Rope	\$550
Antidote	\$100
Burn Heal	\$250
Awakening	\$200
Paralyze Heal	\$200

#### CERULEAN CITY

Poké Ball	\$200
Potion	\$300
Repel	\$350
Antidote	\$100
Burn Heal	\$250
Awakening	\$200
Paralyze Heal	\$200

#### VERMILION CITY

Poké Ball	\$200
Super Potion	\$700
Ice Heal	\$250
Awakening	\$200
Paralyze Heal	\$200
Repel	\$350

#### LAVENDER TOWN

Great Ball	\$600
Super Potion	\$700
Revive	\$1500
Escape Rope	\$550
Super Repel	\$500
Antidote	\$100
Burn Heal	\$250
Ice Heal	\$250
Paralyze Heal	\$200

#### CELADON CITY

2. patro	
Great Ball	\$600
Super Potion	\$700
Revive	\$1500
Super Repel	\$500
Antidote	\$100
Burn Heal	\$250
Ice Heal	\$250
Awakening	\$200
Paralyze Heal	\$200
TM32 (Double Team)	\$1000
TM33 (Reflect)	\$1000
TM02 (Razor Wind)	\$2000
TM07 (Horn Drill)	\$2000
TM37 (Egg Bomb)	\$2000
TM01 (Mega Punch)	\$3000
TM05 (Mega Kick)	\$3000
TM09 (Take Down)	\$3000
TM17 (Submission)	\$3000

#### CELADON CITY

4. patro	
Poké Doll	\$1000
Fire Stone	\$2100
Thunder Stone	\$2100
Water Stone	\$2100
Leaf Stone	\$2100

#### 5. patro

X Accuracy	\$950
Guard Spec.	\$700
Dire Hit	\$650
X Attack	\$350
X Defend	\$350
X Speed	\$350
X Special	\$350
HP Up	\$9800
Protein	\$9800
Iron	\$9800
Carbos	\$9800
Calcium	\$9800

#### Mincové automaty

Fresh Water	\$200
Soda Pop	\$300
Lemonade	\$350

#### SAFFRON CITY

Great Ball	\$600
Hyper Potion	\$1500
Max Repel	\$700
Escape Rope	\$550
Full Heal	\$600
Revive	\$1500

#### FUSCHIA CITY

Ultra Ball	\$1200
Great Ball	\$600
Super Potion	\$700
Revive	\$1500
Full Heal	\$600
Super Repel	\$500

#### CINNABAR ISLAND

Ultra Ball	\$1200
Great Ball	\$600
Hyper Potion	\$1500
Max Repel	\$700
Escape Rope	\$550
Full Heal	\$600
Revive	\$1500

#### INDIGO PLATEAU

Ultra Ball	\$1200
Great Ball	\$600
Full Restore	\$3000
Max Potion	\$2500
Full Heal	\$600
Revive	\$1500
Max Repel	\$700



# KDE SE CO NACHÁZÍ

Dotazy typu Kde najdu ve hře HM01? A kde TM23? Kde loží Hromový kámen? patří v listárně k těm nejčastěji pokládaným. Proto se mnohým z vás jistě bude hodit tato dvoustrana s podrobnými informacemi o tom, kde se dají získat všechny TM, HM a evoluční kameny v Red, Blue a Yellow verzích hry.



## EVOLUČNÍ KAMENY

Jak už možná někdo pochopí z názvu, jsou to kameny, umožňující evoluci Pokémonů. U Red, Blue a Yellow se jich většina nachází v Celadon City. Například Staryu se vyvine do Starmie jen tehdy, když na ni použijete vodní kámen (Water Stone). Pokémony, kteří se vyvíjí pomocí evolučních kamenů, nelze vyvinout na vyšší formu žádným jiným obvyklým způsobem (zvednutím úrovně, výměnou atd.).

### MOON STONE:

Jediný kámen, který se nedá koupit, musíte ho najít. Dva se dají získat v Mt. Moon, jeden v Pokémon Mansion, další v Game Corner.

### FIRE STONE:

Ve čtvrtém patře obchodního domu v Celadon City se dá koupit za 2100.

### THUNDER STONE:

Ve čtvrtém patře obchodního domu v Celadon City se dá koupit za 2100.

### WATER STONE:

Ve čtvrtém patře obchodního domu v Celadon City se dá koupit za 2100.

### LEAF STONE:

Ve čtvrtém patře obchodního domu v Celadon City se dá koupit za 2100.

## HM (HIDDEN MACHINES)

## → TM (TECHNICAL MACHINES)

Jsou předměty, získatelné ve hře, pomocí nichž může hráč učít své Pokémony novým útokům. Použití TM a HM se od sebe trochu liší. Každý TM lze použít jen jednou a útok v něm obsažený může Pokémon použít jen v souboji. Oproti tomu získané HM lze učít různé Pokémony znovu a znovu a každý z nich se dá krom souboje použít také k něčemu při pohybu na mapě. Bez minisoubojových účinků HM se většinou nelze obejít, a proto by vaši Pokémoni měli všechny HM umět.

### HM 01: CUT:

Je na lodi S. S. Anne. Ve druhém patře vás nejprve čeká souboj s Garym, potom vylezte po žebříku nahoru a promluvte si s kapitánem lodi. Dá vám CUT úplně zadarmo.

### HM 02: FLY:

Je v okolí Route 16. Pomocí CUT odstraňte keřik, jděte nahoru, pak doleva přes trávu, skrz budovu a vstupte do dalšího domu, co uvidíte. Dívka uvnitř vám věnuje FLY.

### HM 03: SURF:

Je ukryt na Safari. Musíte najít cestu do Secret House v Area 3 a promluvit si s mužem uvnitř.

### HM 04: STRENGTH:

Najdete ho ve Fuchsia City. Budete k tomu potřebovat zlaté zuby (Gold Teeth) z Area 3 na Safari (blízko města kde byl SURF). S ním můžete jít ve Fuchsia City do Warden's House, který je na východ od Pokémon Lab. Dejte mu zuby výměnou za HM04.

### HM 05: FLASH:

Je v okolí Route 2. Jakmile vylezete na druhé straně Diglett's Cave, vlezte do nejvyšší budovy. Promluvte si s pomocníkem profesora Oaka. Pokud jste již chytili alespoň 10 Pokémonů, dostanete od něj FLASH.





### TM (TECHNICAL MACHINES)

#### TM 01:MEGA PUNCH:

Dá se koupit v obchodním domě v Celadon City (druhé patro) za 3000 nebo najít zadarmo v nejnižším patře Mt. Moon.

#### TM 02:RAZOR WIND:

Dá se koupit v obchodním domě v Celadon City (druhé patro) za 2000 nebo najít zadarmo v nejnižším (čtvrtém) patře základny Raketáků ukryté pod Game Corner.

#### TM 03:WORDS DANCE:

Povaluje se v sedmém patře budovy Silph Co. v Saffron City.

#### TM 04:WHIRL WIND:

Je na Route 4, východně od Mt. Moon.

#### TM 05:MEGA KICK:

Dá se koupit v obchodním domě v Celadon City (druhé patro) za 3000 nebo najít zadarmo ve druhém patře Victory Road.

#### TM 06:TOXIC:

Dostanete ho od trenéra Kogy po vítězném souboji.

#### TM 07:HORN DRILL:

Dá se koupit v obchodním domě v Celadon City (druhé patro) za 2000 nebo najít zadarmo ve druhém patře základny Raketáků, ukryté pod Game Corner.

#### TM 08:BODY SLAM:

Je na lodi S. S. Anne.

#### TM 09:TAKE DOWN:

Dá se koupit v obchodním domě v Celadon City (druhé patro) nebo najít zadarmo na pátém podlaží budovy Silph Co. v Saffron City.

#### TM 10:DOUBLE - EDGE:

Je ve třetím patře základny Raketáků, ukryté pod Game Corner.

#### TM 11:BUBBLEBEAM:

Dostanete ho od trenérky Misty po vítězném souboji.

#### TM 12:WATER GUN:

Je v prvním patře Mt. Moon.

#### TM 13:ICE BEAM:

V nejvyšším patře obchodního domu v Celadon City dejte žíznivé dívce vodu (Fresh Water) a ona vás za to obdaruje tímhle TM.

#### TM 14:BLIZZARD:

Je v Pokémon Mansion na ostrově Cinnibar.

#### TM 15:HYPER BEAM:

Dá se koupit v Game Corner za 5500 raketáckých mincí.

#### TM 16:PAY DAY:

Povaluje se v blízkosti Route 12. K jeho získání musíte ovládat SURF.

#### TM 17: SUBMISSION:

Dá se koupit v obchodním domě v Celadon City (druhé patro) za 3000 nebo najít zadarmo na druhém patře Victory Road.

#### TM 18:COUNTER:

Ve třetím patře obchodního domu v Celadon City si promluvit s chlápkem, co stojí hned vedle schodiště.

#### TM 19:SEISMIC TOSS:

Je v okolí Route 25. K jeho získání musíte ovládat CUT.

#### TM 20:RAGE:

Je kdesi v okolí Route 25.

#### TM 21:MEGA DRAIN:

Dostanete ho od trenérky Eriky po vítězném souboji.

#### TM22:SOLARBEAM:

Je v Pokémon Mansion na ostrově Cinnibár.

#### TM 23:DRAGON RAGE:

Dá se koupit v Game Corner za 3300 raketáckých mincí.

#### TM 24:THUNDERBOLT:

Dostanete ho od trenéra LT. Surge po vítězném souboji.

#### TM 25:THUNDER:

Povaluje se v elektrárně (Power Plant).

#### TM 26:EARTHQUAKE:

Je v desátém patře budovy Silph Co. v Saffron City.

#### TM 27:FISSURE:

Dostanete ho od Giovanniho po vítězném souboji na stadionu ve Viridian City.

#### TM 28:DIG:

Stačí porazit Raketáka, který vykradl dům napravo nahoře v Cerulean City, a tohle TM dostanete za odměnu.

#### TM 29:PSYCHIC:

Je v Saffron City. Vlezte do domu v pravém dolním rohu města. Člověk uvnitř vám dá TM 29 úplně zadarmo.

#### TM 30:TELEPORT:

Leží kdesi v okolí Route 9.

#### TM 31:MIMIC:

K jeho získání je třeba mít s sebou panenku (Poké Doll) z obchodního domu v Celadon City. V levém horním rohu města Saffron City vstupte do domu, vylezte po schodech nahoru a dejte panence holčičce, která tam je.

#### TM 32:DOUBLE TEAM:

Dá se koupit v obchodním domě v Celadon City (druhé patro) za 1000 nebo najít zadarmo v Area 3 na Safari.

#### TM 33:REFLECT:

Dá se koupit v obchodním domě v Celadon City (druhé patro) za 1000 nebo najít zadarmo v elektrárně (Power Plant).

#### TM 34:BIDE:

Dostanete ho od trenéra Brocka po vítězném souboji.

#### TM 35:METRONE:

Na ostrově Cinnibar vám ho věnuje jeden z vědců ve druhém patře Pokémon Lab.

#### TM 36:SELF DESTRUCT:

Je ve druhém patře budovy Silph Co. v Saffron City. Promluvit si se ženou v horním levém rohu, hned za dveřmi.

#### TM 37:EGG BOMB:

Dá se koupit v obchodním domě v Celadon City (druhé patro) za 2000 nebo najít zadarmo v Area 1 na Safari.

#### TM 38:FIRE BLAST:

Dostanete ho od trenéra Blaina po vítězném zápase.

#### TM 39:SWIFT:

Je ve strážním domku na Route 12. Stačí vyjít nahoru po schodech, jedna z postav, které tam budou, vám ho dá zadarmo.

#### TM 40:SKULL BASH:

Je v Area 2 na Safari.

#### TM 41:SOFTBOILED:

Má ho kluk, co stojí na druhé straně vody v Celadon city. Stačí mít SURF, přeplavat k němu a promluvit si s ním.

#### TM 42:DREAM EATER:

V levém dolním rohu Viridian City je za keři schován člověk, který rozdává tohle TM. Prosektejte se k němu pomocí CUT.

#### TM 43:SKY ATTACK:

Je v prvním patře Victory Road.

#### TM 44:REST:

Je v jedné z kajut na S. S. Anne.

#### TM 45:THUNDER WAVE:

Povaluje se v okolí Route 24.

#### TM 46:PSYWAVE:

Dostanete ho od trenérky Sabriny po vítězném souboji.

#### TM 47:EXPLOSION:

Je ve třetím patře Victory Road.

#### TM 48:ROCK SLIDE:

V nejvyšším patře obchodního domu v Celadon City dejte žíznící dívce sodovku (Soda Pop).

#### TM 49:TRI ATTACK:

V nejvyšším patře obchodního domu v Celadon City dejte žíznící dívce limonádu (Lemonade).

#### TM 50:SUBSTITUTE:

Dá se koupit v Game Corner za 7700 raketáckých mincí.





# Nintendo®

## Japonské herní impérium

Z historického pohledu zaujímá Nintendo na trhu herních přístrojů naprosto výjimečnou pozici - své produkty vyrábí pro uživatele už třetí století!

Jako oficiální datum vzniku společnosti se totiž uvádí obvykle rok 1889. Tehdy založil v japonském Kyotu muž jménem Fusajiro Yamauchi (pradědeček dnešního prezidenta Nintendo) firmu, kterou pojmenoval Nintendo Koppai. A začal vyrábět speciální papírové hrací karty, nazývané Hanafunda (nebo také Daitoryo). Karty byly vyráběny ručně, z kůry morušovníků a stromů mitsumata, a také ručně kresleny. Každý balíček karet sestával ze 48 kusů, rozdělených do 12 sad - pro každé roční období jedna. Karty nebyly číslovány, ale namísto toho označené symboly jako květina, jelen, měsíc nebo mrak. Při hře se body přidělovaly kombinováním různých symbolů z různých sad, a že to nebylo nikterak snadné. Nintendo prodávalo karty nejprve pouze ve svých vlastních obchodech v Kyotu a Osace, a tak se hra Hanafunda hrála jen v tomto regionu Japonska.







Později Fusajiro pozměnil symboly, označující karty, a začal hru prodávat i v dalších městech. K masovému rozšíření Nintendo karet nakonec přispěla japonská mafie Yakuza, která je začala používat ve svých hernách. A protože profesionální hráči vyžadovali nový balíček karet pro každou hru, Fusajiro nestačil uspokojovat objednávky, a musel začít vyrábět karty opravdu ve velkém.



ěhem prvních třiceti let následujícího, dvacátého století, se stalo Nintendo největším výrobcem hracích karet v Japonsku. Úspěch zaznamenalo zejména se zahájením výroby klasických hracích karet "západního" stylu (tj. takových karet, jaké známe u nás dodnes). Fusajirův zeť Sekiryo Yamauchi se stal druhým prezidentem společnosti. Jeho významným počinem bylo zvláště podepsání smlouvy o distribuci s Japan Tobacco & Salt Public Corporation, díky níž se Nintendo karty dostaly do tabákových obchůdků po celém Japonsku.

ěhem další dlouhé řady let Nintendo stále rostlo, rozšiřovalo svůj sortiment hracích karet, a několikrát změnilo oficiální název. V roce 1951 na Nintendo Playing Cards Co. Ltd, a pod ním se také vydalo dobývat svět (především Ameriku). Díky své nové kvalitní technologii karet potažených plastem uzavřelo smlouvu se společností Disney, a v roce 1959 začalo úspěšně vyrábět hrací karty s postavami známých Disneyho animáků.

ěhem další dlouhé řady let Nintendo stále rostlo, rozšiřovalo svůj sortiment hracích karet, a několikrát změnilo oficiální název. V roce 1951 na Nintendo Playing Cards Co. Ltd, a pod ním se také vydalo dobývat svět (především Ameriku). Díky své nové kvalitní technologii karet potažených plastem uzavřelo smlouvu se společností Disney, a v roce 1959 začalo úspěšně vyrábět hrací karty s postavami známých Disneyho animáků.

ěhem další dlouhé řady let Nintendo stále rostlo, rozšiřovalo svůj sortiment hracích karet, a několikrát změnilo oficiální název. V roce 1951 na Nintendo Playing Cards Co. Ltd, a pod ním se také vydalo dobývat svět (především Ameriku). Díky své nové kvalitní technologii karet potažených plastem uzavřelo smlouvu se společností Disney, a v roce 1959 začalo úspěšně vyrábět hrací karty s postavami známých Disneyho animáků.

a mechanickými hrami. Název společnosti byl proto změněn na ten, pod kterým známe firmu dodnes - Nintendo Co. Ltd. Mechanické hříčky byly v té době v Japonsku velice populární. Nintendo založilo vlastní vývojové oddělení. Při hledání vedoucího týmu návrhářů se objevila nečekaně vhodná osobnost z řad vlastních zaměstnanců - Gumpei Yokoi. Bývalý údržbář výrobní linky hracích karet přednesl vedení Nintendo několik zajímavých nápadů, a okamžitě povýšil. Jeho světelné pistole a jiné hračky na obdobném principu se staly v Japonsku trhákem několika dalších let. Nezapomenutelné byly obzvláště jeho světelné pistole Nintendo Beam Gun, které Yokoi vyvinul ve spolupráci se zlatářským



technikem Sharpu Masayuki Uemuro. Krom takovýchto elektronických hi-tech hraček se ale dobře prodával třebaš Ultrahand, Ultra Scope (malý funkční periskop), Ultra Machine (pro trénink baseballu) nebo Love Tester (zajímavý měřák toho, jak moc se chlapec a dívka mají rádi).

Na principu světelných pistolí Beam Gun založil Yokoi svůj další nápad. V Japonsku v té době bylo nesmírně populární střelení na hliněné holuby, ovšem střelnice bylo pomálu. Naopak bowlingové kluby, těžící z popularity tohoto sportu v letech minulých, zely prázdnotou. A tak Nintendo pronajalo většinu takovýchto klubů ve velkých Japonských



městech, a zahájilo mohutnou kampaň v tisku i televizi, kampaň na novou elektronickou hru - Laser Clay Shooting System. Komerční úspěch byl značný, a proto byla tato technologie v dalších letech ještě vylepšena. Wild Gunmen fungoval na stále stejném principu původní světelné pistole, ovšem před střelcem nyní běžel šestnácti milimetrový filmový pás, zachycující pistolníky vyskakující z různých pozic, a hráč je musel včas a přesně likvidovat. Tato nová technologie se dokonce úspěšně vyvážela i do USA a Evropy.







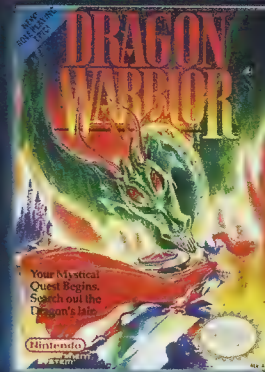
obsahoval jen šest různých verzí tenisu (aneb stále variace na Pong), prodalo se ho přes milion kusů, což byl nesporný obchodní úspěch. Stejně dobře se vedlo i dalším výrobkům Nintendo, které následovaly v rychlém sledu - Color TV Game 15 a Blockbuster.

Konec sedmdesátých let byl dobrým obdobím také pro výrobce osobních kalkulátorů. Placaté pomůcky pro špatné počítání, vybavené LCD displeji, se stávaly stále menšími, ale přitom výkonnějšími. A při pohledu na



přes nástup pirátů zaznamenalo Nintendo s Game & Watch skvělý obchodní úspěch v civilizované části světa - Americe a západní Evropě. V roce 1981

proto zakládá Nintendo v USA samostatnou společnost - Nintendo of America Inc. Celkově se Game & Watch prodalo desítky milionů kusů, a prodávají se v jen nepatrně inovované formě dodnes.



ouběžně s trhem domácích televizních her a jednoduchých přenosných LCD hříček se Nintendo rozhodlo podílet i na prudce expandujícím trhu arcade her. Zde výjimečně nemělo nijak výsadní pozici. V Japonsku bylo podobných vývojářů několik, a

Nintendem vydané tituly po pravdě řečeno nebyly příliš kvalitní. Hellfire, Sheriff, Sky Skipper - to jsou názvy prvních Nintendo her, určených pro herny. Vše nenápadité střilečky, kde jediným cílem bylo postrílet co nejvíce nepřátel dříve, než sami bidně zhyne. A přitom svět nespi - Taito vydával úspěšné Space Invaders, Namco geniálního Pac-Mana. Specializovaná divize videoher uvnitř Nintendo potřebuje novou krev... V rámci náboru do týmu vývojářů nastoupil i tehdy neznámý designér Shigeru Miyamoto.

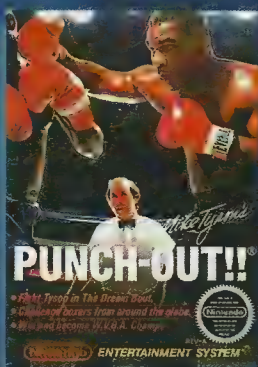


Game & Watch her jen samo Nintendo vytvořilo mnoho druhů, a navíc jakmile se ukázalo, jak obrovský úspěch G&W jsou, pirátské výrobci v Asii je dokázali chrlit v milionových sériích. Ostatně i u nás, ve východní Evropě, děti o pár let později hráli

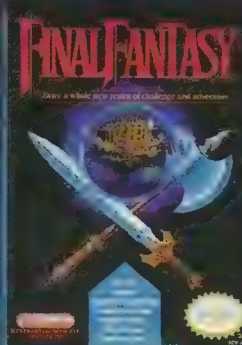


Počátkem sedmdesátých let se svět zábavy v západních zemích měnil. Elektronické hračky začaly být vybavovány mikroprocesory, a bylo jasné, že s klasickou mechanikou nebo optikou si Nintendo nadlouho nevystačí. Firma byla zpočátku opatrná, a nepouštěla se do vývoje vlastních složitých hraček - prostě jen zakoupila licenci na populární televizní videoherní přístroj Odyssey, vyráběný americkou firmou Magnavox. Odyssey, to byl vlastně jen televizní Pong. Nintendo ho trochu obohatilo o plastické overlaye, které se daly připevnit kolem obrazovky, a s trochou fantazie (s hodně fantazie) si pak hráč mohl představit hokej, fotbal apod.

Protože licence Odyssey byla úspěšná, Nintendo pochopilo, že se do budoucna neobejde bez vlastních vývojářů mikroprocesorem ovládaných hraček. A protože samo takové nemělo, navázalo strategické partnerství s Mitsubishi Electric. Výsledek jejich práce, nazvaný Color TV Game 6, se objevil trhu v roce 1977. Přestože



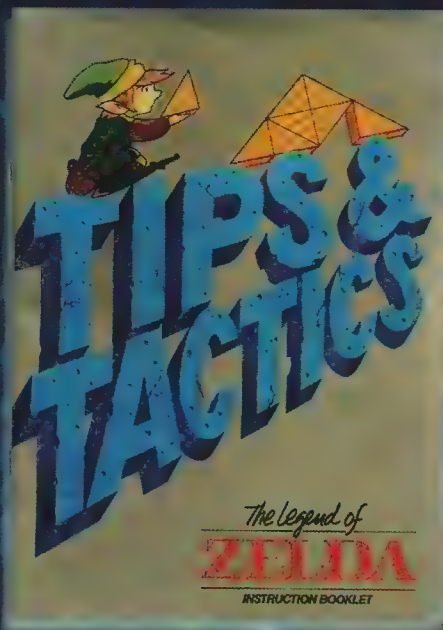
jednu takovou kalkulačku dostal Gumpei Yokoi další ze svých geniálních nápadů - modifikovat technologii kalkulaček pro digitální hry! Pomocí součástek vyráběných Sharpem několik takovýchto hříček vyrobil. Vedení Nintendo zaujal, a tak se jich několik dostalo v roce 1980 pod názvem Game & Watch na trh.



Game & Watch hru (i když se jí tak neříkalo) s vlkem, chytajícím padající vajíčka. Protože tehdy běžný joystick byl pro G&W příliš velký, vymyslel Gumpei Yokoi ovládání pomocí placatého kříže, ovládajícího mikrosčinače. A zrodil se Direct Pad, který znáte z různých herních přístrojů dodnes... Mnohé z úspěšných Game & Watch her si můžete zkusit i dnes v simulované podobě v některé z G&W kolekci pro Game Boy.







Jeho úkolem bylo pokračovat ve vývoji další suché střílečky, Raderscope. Miyamoto ale měl spoustu vlastních nápadů, a dosáhl požehnání Gumpei Yokoie pracovat na jednom z nich. Nazval ho Donkey Kong.

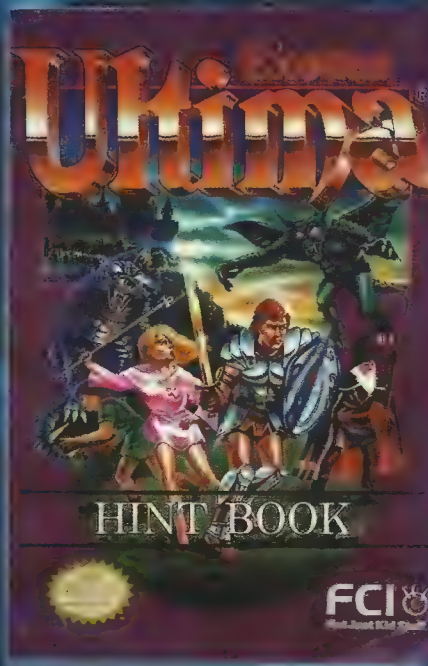
Úspěchu Donkey Konga v Nintendu nikdo nevěřil ani ve chvíli, kdy se už první kabinety přesunovali do heren. Hra v hlavní roli s takovým vysloveným antihrdinou, tlustým tesařem? A nestřílí se tam?? A ten triviální příběh s opičkám unášejcím dívku... I přesto byl Donkey Kong vydán. A kritici byli rázem umlčeni - během jediného roku se stal Donkey Kong nejprodávanější coinup hrou nejen v Japonsku, ale dokonce i za mořem. Jen v USA se ho prodalo přes 65 tisíc kusů (mimořádně mnohem více, než třeba hitovky Street Fighter II).

Rozdíl mezi grafikou coinup her, a tím, co mohli hrát hráči doma u svých televizí, nedával vývojářům Nintenda spát. Pracovali dny i noci na něčem, co by jejich Color TV Game překonalo ve všech směrech. Navíc tu byl nápad uložení her na vymyslitelné cartridge - takže by bylo možné vyvíjet a prodávat hry samostatně. Nintendo ale nebylo na trhu samo, a vývoj podobné konzole ohlásilo i několik dalších firem - Atari, Commodore, Bandai, Sharp, Takara a další... Proto byl stanoven jasný cíl: vytvořit výkonnější hardware než ostatní, a navíc ho dokázat vyrobit za přijatelnější cenu. Jako cílová hranice byla stanoveno 9800 yenu (asi 75 dolarů).

Snažení vývojářů bylo korunováno zahájením prodeje v roce 1983. Přístroj byl nazván Family Computer (Famicon), ale svět ho dnes zná spíše pod jménem, pod kterým byl prodáván na nejaponských trzích - Nintendo Entertainment System (NES). Nintendu se sice nepodařilo vejít do stanovených cenových kalkulací, a cena Famiconu byla stanovena na přibližně 100 dolarů, nicméně i tak to bylo zhruba polovina toho, co stály herní konzole konkurence. Navíc Nintendo přesvědčilo obchodníky, aby Famicon samotný prodávali s minimálním ziskem, a vše si později vynahradili na hrách (a takhle obchodní strategie funguje velmi dobře dodnes). A dobré dílo se podařilo - jen během prvních dvou měsíců se prodalo Famiconu přes půl milionu kusů. Expanzi do USA zastavilo na chvíli zhroucení trhu videoher v roce 1984, ovšem Nintendu to jen poskytlo více času na přípravu. Tehdy také vznikla značka "Nintendo Seal of Quality" - pečeť kvality, kterou na originálních Nintendo hrách najdete dodnes. K získání pečeti je třeba mít dobrozdání zástupců Nintenda, a tak je tu jistá šance, že hra s takovouto pečeti nebude úplně špatná. Největším tahákem NESu ovšem byly hry přímo od Nintenda. Zvolená strategie, namísto mnoha průměrných her vydávat jen několik opravdu špičkových kusů ročně, byla sice na pohled riskantní, ale v praxi se osvědčila skvěle. Pochopitelně zejména proto, že Nintendo hry opravdu byly tak dobré - Super Mario Bros, Popeye, Donkey Kong, Legend of Zelda, Gauntlet.



Metroid nebo Solomon's Key znají a hrají lidé dodnes. I to byl jeden z důvodů, proč se NES v Evropě a zvláště v USA chytnul - v dobách své největší slávy (1986-1988) pomoci něj Nintendo kontrolovalo až 90% amerického trhu! Čelilo proto dokonce několika antimonopolním žalobám ze strany svých neúspěšných konkurentů (Atari). Nintendo podporovalo NES novými hrami až do roku 1994, a tuto nezvykle dlouhou životnost konzole překonal až jiný Nintendo hardware - Game Boy.

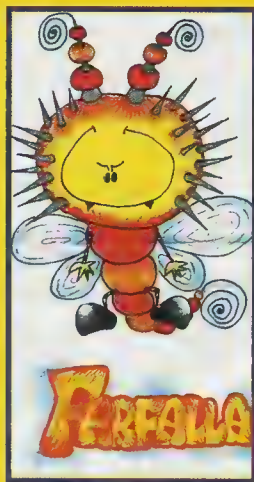




## KDO VYMYSL EL NEJHEZČÍHO NOVÉHO POKÉMONA?



Krásného létajícího Pokémona poslala do soutěže Milada Poláková z Jablonce nad Nisou.



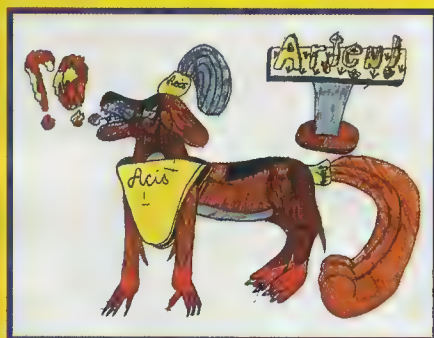
Tenhle nový Pokémon se jmenuje Farfalla a pochází z brněnské dílny Lukáše Kelčí.



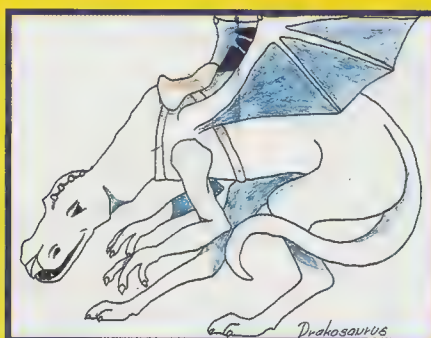
Lenka Kuželová si dala spoustu práce s Multosem - nejen že ho namalovala, ale ještě ho vyřezala ze dřeva.



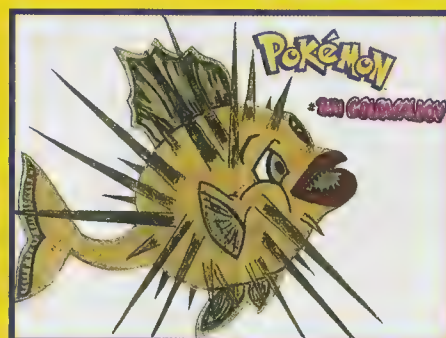
Ohniváka Flarentao namaloval Jan Ginzl z Rychnova u Jablonce nad Nisou.



Alice Pavlíková z Třebíče zkřížila Growlitha a Vulpixe, aby vznikl Arteul.



Jana Grigová z Prahy 4 vytvořila parádního Drakosaura.



Rybku s názvem Goldwaldov vymalovala ve zlatých barvách Nikola Výborná ze Slušovic.



**Sbírej  
a vyhraj**



Pro ty, kdo se na této dvoustraně nenajdou, ještě zdaleka není nic ztraceno: soutěž "Chcete vyhrát Game Boy" je v plném proudu a potrvá až do 31. října 2001. Pravidla se nemění, vystříhněte šest obrázků her z krabiček Game Boy pitíček (jsou k dostání všude), namalujte vlastního Pokémona a pošlete ho na adresu: Lead, P. O. Box 856, 111 21 Praha 1. V listopadu 2001 se uskuteční finále soutěže, kam postoupí autoři tři nejlepších Pokémonů z každého měsíce a utkají se spolu v "pokémonních hrách" o herní konzole Nintendo 64 a cenou pro vítěze bude Game Boy Advance.





# VÝSLEDKY SOUTĚŽE

Sbírejte a vyhraďte

Nintendo  
**Pokémon**  
MAGAZÍN

## SLAVNOSTNÍ PŘEDÁNÍ PRVNÍCH VÝHER

Počátkem srpna proběhlo slavnostní vyhlášení nejrychlejších účastníků soutěže a autorů nejhezčích výtvarů. Ceny se předávaly v Praze, v sídle agentury Lead a šťastní výherci, kteří dorazili v doprovodu svých rodičů, nám ochotně zapožovali do objektivu.



Tomáš Drastil



Tomáš Kopetzky



Felício Nikola Mununga

V soutěži s názvem "Chcete vyhrát Game Boy?", kterou pořádá firma Tetrapak a reklamní agentura Lead, jste v první části soutěže v průběhu července hráli o Game Boy Color, Pikachu Pedometer, herní konzoli Nintendo 64, pokémonní hry a novinku letošního léta - herní konzoli Game Boy Advance. Jména prvních výherců vám přinášíme na této straně.

Roman Čermák, Božice  
K. Brož, L. Ferenc, Dětský domov Milotice n. Opavou  
Jakub Kovács, Tábor  
Eva Bosáková, Otrkovice  
David Pomykal, Hodonín  
Petr Kotádn, Opava  
Michal Anestis, Třinec VI  
Blanka Chlebková, Uherský Brod  
Radek Gomola, Karviná 6  
Pavlik Szajter, Orlová 4  
Lukáš Dostál, Zlín  
Marie Naidrová, Č. Budějovice  
Martin Holík, Brno  
Jiří Šauer, Plzeň  
Jan Furiš, Prácheň  
Miloš Okurek, Brno  
Tomáš Zýcha, Praha 5  
Lukáš Kuča, Luka nad Jihlavou  
Tomáš Fiala, Praha 6  
Jakub Drábek, Bruntál  
A. Chválová, Teplice  
Josef Hlavatý, Sedlec u Č.B.  
Šitová, Lanškroun  
Tomáš Truksa, Semčice  
Martin Valčík, Olomouc  
Michaela Kristlová, Plzeň  
Ondra Kovarik, Bruntál  
Markéta Schillerová, Havířov - Šumbark  
Lukáš Ratkovský, Stará Říše  
Tomáš Vremský, Chomutov  
Michal Roszka, Nadek  
Kristýna Heinová, Plzeň  
Roman Žalud, Příbram 7  
Lenka Bartošová, Lhotka  
Honza Ngo, Beroun 2  
Jiří Urban ml., Dvůr Králové n.L.  
J. Khýr, Ostrava - Heřmanice  
Lukáš Pácal, Trmice  
Jakub Kilián, Most  
Jiří Beran, Lipník nad Bečvou  
Helena Kugyotová, Poběžovice  
Věra Holubová, Horní Radčehová  
Jakub Knápek, Olomouc  
Dominik Hyšek, Havířov - Podlesí  
Sestry Šolcovy, Mladé Buky  
Jana Němčicová, Božičany  
Jana Štěpánková, Chrušim  
Monika Černá, Tišnov  
Václav Šejnoha, Doksy  
Jan Kot, Praha 5  
Martin Adámek, Sumice

Šárka Cebáková, Brno - venkov  
Miroslav Kraus, Most  
Petr Klemra, Meziboří  
Tomáš Hanes, Třeboň  
Martina Proroková, Teplice  
Radim Klepárník, Lomnice  
Jakub Beneš, Chomutov  
Jiří Siedler, Šumperk  
Jiří Hron, Jihlava  
Miroslav Adametz, Bruntál  
Markéta Grigarčíková, Štěpánkovice  
Jakub Odrochovec, Koryčany  
Tomáš Sebelík, Čechovice  
Anetka Vávrová, Dobříš  
Matěj Hyška, Plzeň  
Tomáš Cech, Žalhostice  
Lukáš Válek, Velichovky  
Aleš Jakubec, Stará Role  
Eva Krásová, Pardubice  
Kateřina Kováčová, Mladá Boleslav  
Ondřej Slavík, Litoměřice  
Roman Trnka, Krásno  
Ladislav Moler, Nezamyslice  
Ondřej Vybíral, Koryčany  
Jan Souček, Kolín 3  
Věra Bradová, Plzeň  
Bohumil Lagron, Jičín  
Andrea Hockeová, Děčín 32  
Kryštof Wotawa, Zámberk  
Pavlik Svoboda, Zdouanky  
David Kubáč, Kolín 4  
Marcel Kilián, Most  
Jakub Lukáš, Kynšperk n/O  
Sestry Grafnetterovy, Lodi 84  
R. Husník, Kladno 4  
Martin Ospálek, Opava 6  
Vojtěch Richter, Zdislavice  
Jiřina Flekačová, Uherský Brod  
Hana Konečná, Napajedla  
Marek Rudzan, Znojmo  
Nikita Fomdenzo, Milevsko  
D. Ulbrich, Zatec  
Monika Zubalová, Chotěboř  
Tuyen Nguyen Thook, Chrušim 3  
Ivo Dostál, Btice  
Simona Kounová, Děčín 31  
B. Battulga, Havl. Brod  
Jarek Sysel, Rajhrad  
Martin Holubec, Hlinsko

Martina Mikulčíková, Zvolen  
Ján Čuvala, Trenčín  
Roderik Gajdác, Nové Zámky  
Paľko Snopka, Sereď  
Anička Belľiová, Levice  
Adrián Pahalík, Sklabina  
Denisa Dokulicová, Komárno  
Tomáš Bábý, Šintava  
Peter Pahalík, Sklabina  
Patricia Hrázová, Nové Mesto Nad Váhom  
Daniela Ontkácová, Lubiša  
Lubica Gulašová, Žarnovica  
Patrik Kubica, Žilina  
Daniel Duriš, Žilina  
Michal Radolský, Kysucké Nové Mesto  
Štefan Kominko, Prešov  
Jakub Gígler, Bratislava  
Marek Papcun, Krompachy  
Richard Gajdos, Humenné  
Dávid Oravec, Kežmarok  
Stanislav Žiak, Modrý Kameň  
Martin Zatroch, Rožňava  
Stanka Smoleňová, Kežmarok  
Lucka Gombárová, Sliach  
Jurko Zicho, Terchová  
Bosák György, Galanta  
Marek Zujic, J. Bohunice  
Lacko Mižura, Považany  
Viliam Praššák, Humenné  
Štefan Hovan, Prešov  
Jenisch, Michalovce  
Simona Pikušová, Sokolovce  
Ján Hakoš, Michalovce  
Vladimír Kuzma, Terchová  
Radovan Trčka, Bardejov  
Martin Osypčák, Michalovce  
Pavol Lačný, Vranov 3  
Marek Žirka, Zlaté Moravce  
Marek Vermíček, Sp. Nová Ves  
Lucka Gulašová, Žarnovica  
Rudolf Kohút ml., Omsenie  
Katarína Zmeskalová, Bernolákovo  
V. Škultétyová, Trenčín  
Liliana Gálová, Piešťany  
Václav Andraščík, Humenné  
Lukáš a Dominika Bednářovi, Bratislava 2  
Tomáš Stracenský, Bardejov  
Mário Hložek, Považská Teplá  
Claudia Baloghová, Piešťany  
Veronika Kedíková, Trebišov

Vít Bula, Zlín  
Markéta Fikarová, Štoky  
Jan Ginzl, Rychnov u J.n.N.  
Milada Poláková, Jablonec n. N.  
Lukáš Keřka, Brno  
Václav Šmíd, Roudnice n. Labem  
Robert Adamczyk, Trutnov  
Jozef Klempár, Sokolov  
Nikola Výborná, Slušovice  
Ondřej Minář, Lázně Kynžvart  
Jakub Navrátil, Polná  
Petra Hežová, Prostějov  
Milan Knižek, Přelouč  
Martin Halvovic, Bečov n. Teplou  
Jakub Rössler, Lubenec  
R. a P. Kortšovi, p. Šumná  
Tomáš Bartko, Uničov  
Jan Markup, Chrušim 5  
David Szkipala, Česká Ves  
Dalimil Hudec, Vsetín  
Tomáš Drastil, Praha 10  
Petr Mlčák, Kroměříž  
Michael Příkazský, Medlovice  
Vojtěch Richter, Zdislavice  
Kaja Roleček, Ostrava

Lukáš Kopráněk, Praha 9  
Tereza Entlová, Kralice na Hané  
David Mojžes, Vejpříce  
Tomáš Kopetzky, Praha 5  
Erik Jurásek, Uherský Brod  
Michal Wigel, Brno - Kohoutovice  
Petr Procházka, Plzeň  
Veronika Bartečková, Prosiměřice  
Jana Grigorová, Praha 4  
Ondřej Dudy, Nové Strašecí  
Kruželová Olga, Karviná 7  
Marie Szelongová, Dolní Lutyně  
Jana a Jiří Barešovi, Valašské Meziříčí  
Felicio-Nicola Mununga, Praha 6  
Jakub Dawransaz, p. Deštné v O. H.  
Robin Korčák, Příbor  
Alice Pavlíková, Třebíč  
Michal Erben, Kroměříž  
Martin Ruch, Smilovice  
Milan Bardoun, Brno  
Milan Kovács, Lázně Bělohrad  
Lukáš Kostecký, Větrušice  
Lukáš Plac, Svibice  
Jan Biskop, Hranice 1  
Zbyněk Michálek, Přerov

Tomáš Šutka, Nitra  
Ján Čuvala, Trenčín  
Roman Bureš, Galanta  
Martina Mikulčíková, Zvolen  
Patrik Fiam, Horné Saliby  
Tomáš Varga, Bratislava  
Martina Wesselényiová, Spišská Belá  
Ingrida Kríštiaková, Turzovka  
Mareček Dodo, Trenčín  
Karin Kašparová, Bratislava  
Monika Segeňová, Zl. Moravce  
Roman Jurinec, Medvedzie  
Lukáš Omasta, Myjava  
Tomáš Čeklej, Zalužice  
Slavomír Šarik, Bratislava  
Danica Marečková, Trenčín  
Zuzka Andraščíková, Senica  
Monika Eršová, Rožňava  
Eugen Huška, Bratislava  
Katarína Šarišská, Košice  
Roman Hladný, Malacky  
Boris Vávra, Kúty  
Júlia Rybáriková, Košice  
Lubomíra Gattingsrová, Prakovce  
Jana Gálová, Prešov





# VÝSLEDKY SOUTĚŽE

Namalujte nového Pokémona

**ZÚČASTNI SE  
SOUTĚŽE!**  
Vyplň kupón a vyhraješ  
spoustu krabic LEGO®



**LEGO TECHNIC**

Na obrázku nahore vidíš ducha TOA, bojujícího s obludou RAHI z ostrova Mata Nui.

Poznáš, o kterého ducha TOA se jedná? Je to



Vyplň tento kupón...

Jméno ducha TOA je ☐ 1 GALI

☐ 2 TAHU

☐ 3 ONUA

☐ 4 KOPAKA

Zakřikuj správnou odpověď.

Jméno: \_\_\_\_\_

Adresa: \_\_\_\_\_

PSČ: \_\_\_\_\_ Věk: \_\_\_\_\_

Vyplň kupón měkce na korespondenční lístek a zašli jej do konce měsíce na adresu redakce.

## VÝSLEDKY SOUTĚŽÍ

### 1. Znáte je opravdu dobře?

No, zdá se, že ano. Většina z vás skutečně zná Pokémony a jejich svět téměř dokonale. Někteří z vás naopak machrovali, jak je soutěž snadná a jak jsme klidně mohli "přitvrdit", a přitom měli polovinu odpovědí špatně. Z těch, kteří nám zaslali správné odpovědi, jsme vybrali tyto výherce:

Marek Nosál, Hlohovec; Kačenka Wischinová, Bělčice; Michaela Šrámková, Karviná; Judita Némethová, Košice; Jakub Pešek, Kaznějov; Tomáš Peterka, Praha; Marek Koutesh, Praha; Alexandr Božek, Vyškov; Aleš Malár, Klenčí pod Čerchovem; Jana Hrochová, Nové Sedlice; Nicol Svádová, Česká Lípa; Kateřina Poláčková, Jeseník; Jan Mizera, Velké Karlovice; Tomáš Mazač, Mladá Boleslav; Michal Janíček, Nová Dubnica; Jirka Zlámal, Bakov nad Jizerou; Pa'iko Hradský, Hlohovec; Martin Došlý, Benátky nad Jizerou; Hanka Ďurašková, Bratislava; Filip Suk, Praha; Ondřej Kaše, České Budějovice a Tomáš Fiala, Brno.

Všem výhercům srdečně blahopřejeme a zasíláme slíbenou pokémonní muziku na CD a MC.

### 2. Luštěnka

V soutěži z prázdninového čísla nejrychleji zareagoval Erik Macela z Uherského Hradiště, který od nás za správné odpovědi dostane audiokazetu Pokémon.

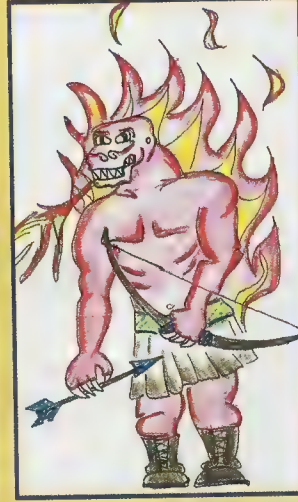
### 3. Vlastní Pokémon snadno a rychle!

Z tak obrovského množství krásných obrázků, které jste nám poslali do redakce, se opravdu velice těžko vybírá, ale hra je hra, takže následujícím deseti výhercům posíláme videokazetu Pokémon:

Míša Kuráňová, Valašské Meziříčí; Eva Simonyiová, Sokolov; Jaroslav Šálek, Praha; Markéta Konvalinová, Praha; Petra Papežiková, Prusinovice; Lenka Fialová, Brno; Vanda Mračková, Hostinné; Jiří Studýnka, Dolní Dunajovice; Mirek Jarolík, Přerov a Lucie Tovaryšová, Valašské Meziříčí.

I těmto výhercům blahopřejeme a obratem zasíláme výhru.

Vy, kdo jste se v ani jednom seznamu výherců nenašli, neztrácejte naději - soutěží pro vás máme připravených ještě dost. Jenom v tomhle čísle najdete dvě (Anketu a Lego), a navíc do 15. září můžete posílat fotografie do soutěže s názvem "Vyfoťte Pokémona", kterou jsme vyhlásili v prázdninovém čísle. Adresu redakce už si určitě pamatujete nazpaměť: Pokémon magazin, Hybernská 20, 110 00 Praha 1. Tak hodně štěstí! Zde si můžete prohlédnout ukázky vítězných Pokémonů:





## POZNÁTE NOVÉHO POKÉMONA?

Na první pohled to vypadá, že jsme pro vás vymysleli zcela nového Pokémona, ale při bližším zkoumání zjistíte, že jsou vám všechny části těla povědomé. Poznáte, od kterých Pokémonů jsme si je vypůjčili?

### ROH

Jeho majitel může vzdorovat gravitaci a vyvíjí se ve 30. levelu.

### HLAVA

Trny téhle příšerky se zatáhnou, až když odpočívá ve svém doupěti.

### TĚLO

Patří Pokémonovi, který umí „pojídat sny“.

### NOHY

Náleží Pokémonovi ohnivě až výbušné povahy, který se v 60. levelu může naučit Hyper Beam. •Iká se, že žije v mořích.

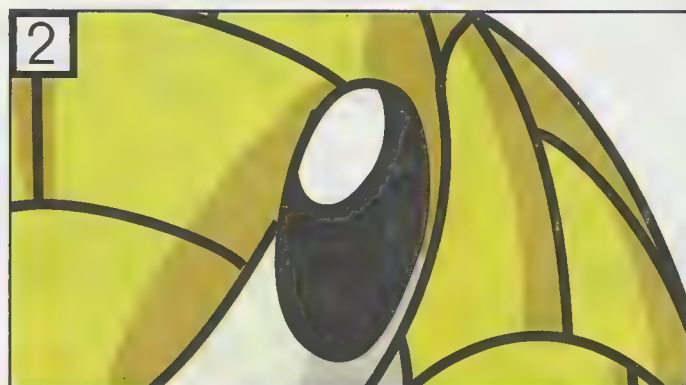
### OCAS

Vypůjčili jsme si ho od Pokémona, který žije na stromech a je docela mírné povahy.



## Vyznáte se v tomhle zmatku?

Vypravili jsme se ven do divočiny vyfotit pár oblíbených Pokémonů, ale fotky, jak vidíte, vyšly dost příšerně. Myslíte, že poznáte, koho jsme to vlastně vyfotili?





# NAJDĚTE ROZDÍLY!

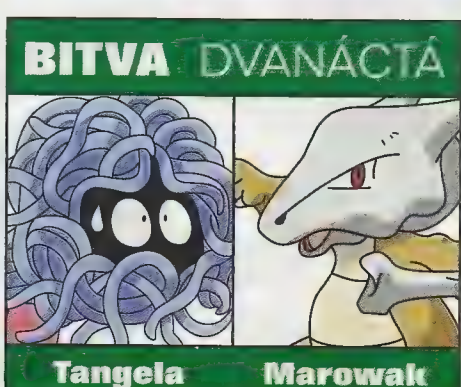
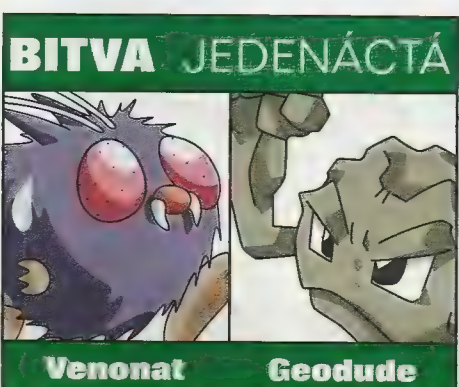
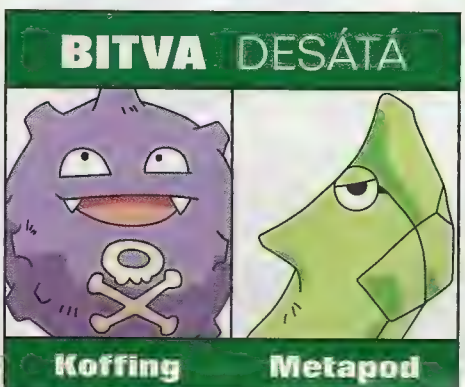
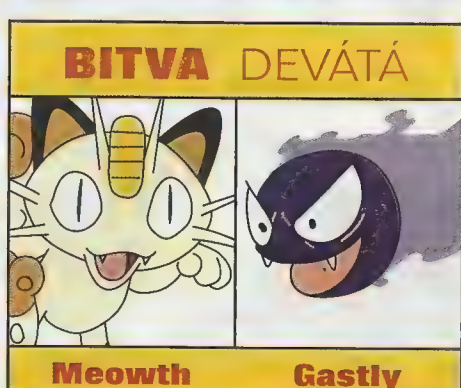
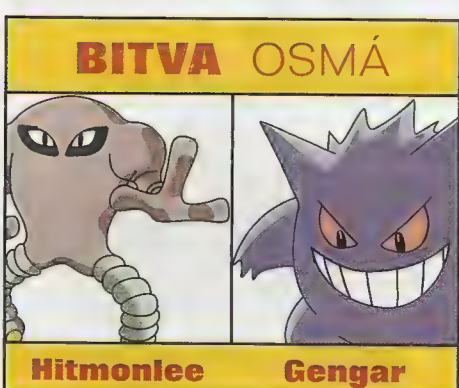
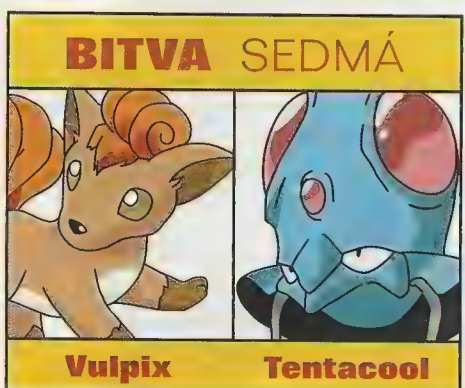
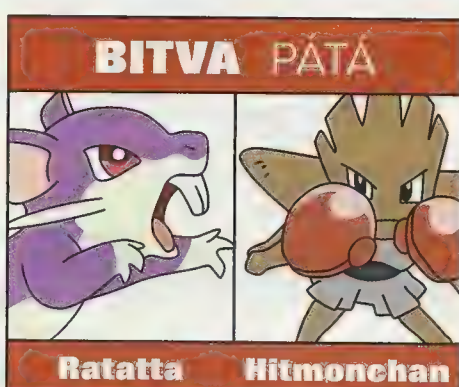
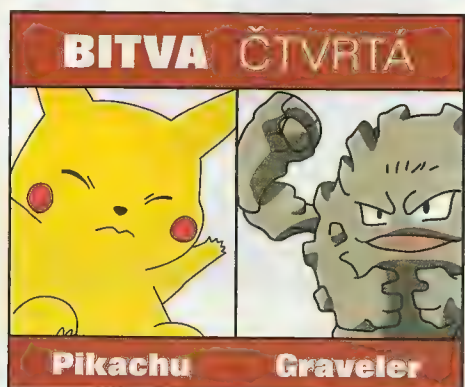
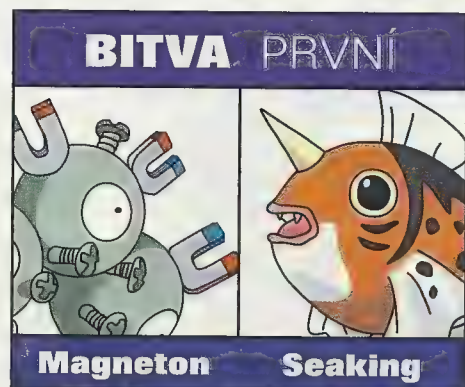
Na těchto dvou obrázcích vidíte zdánlivě to samé, ale opravdu jen zdánlivě. Najděte všech 10 rozdílů?





# KDO TO VYHRAJE?

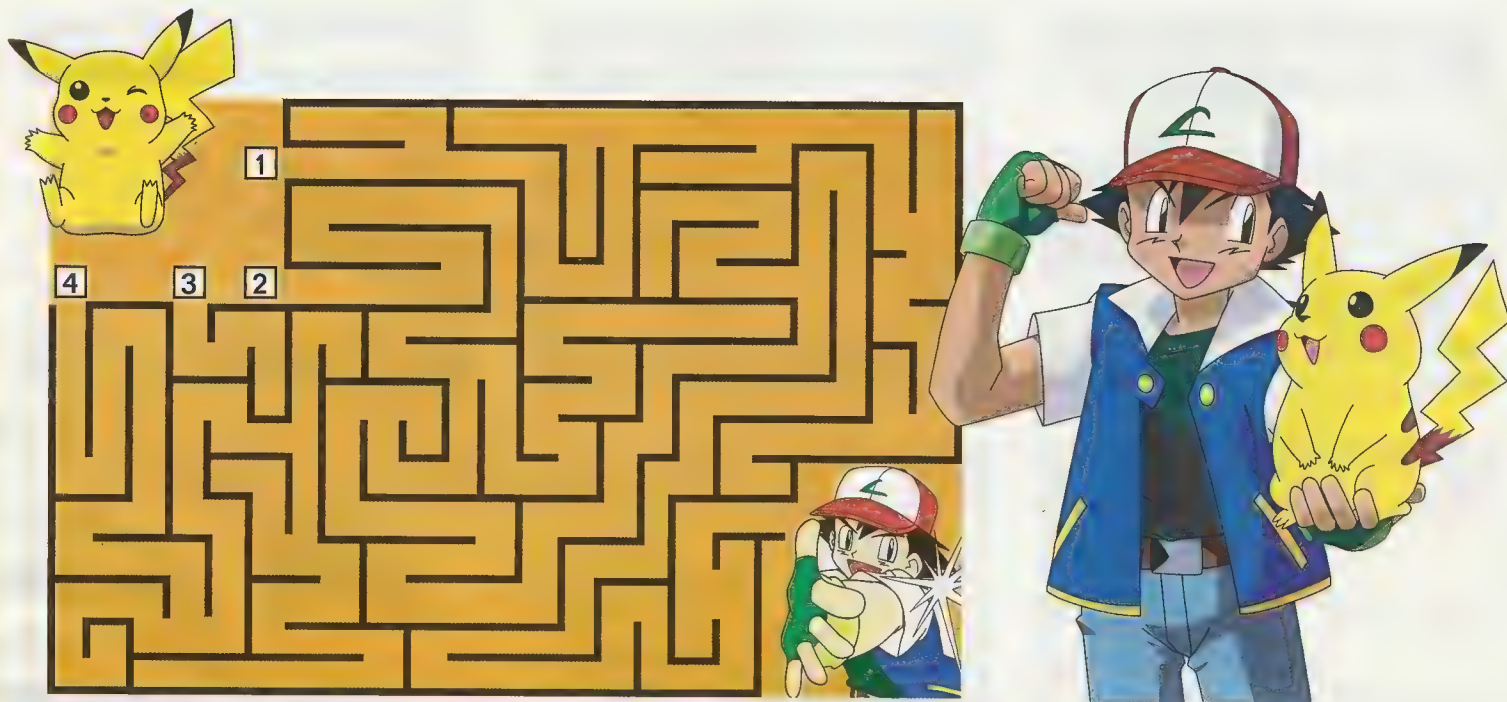
Tipněte si u následujících 12 bitev, kdo má největší šanci na vítězství.





# Trefí Pikachu k Ashovi?

**Pomůžete svému oblíbenému žlutáskovi utéct z bludiště?**



# Pátrání ve tmě!

**Padla tma a vaši Pokémoni ne a ne usnout. Poznáte ty nespavce?**





# Vytvořte si svůj časopis a vyhrajte GAME BOY ADVANCE™

Anketu s tímto titulkem jsme zveřejnili v prvním čísle Pokémon magazínu. Uplynulo šest měsíců, přibýlo čtenářů, časopis se trochu změnil... to všechno jsou důvody, proč vás opět vyzýváme: Vytvořte si svůj vlastní časopis! Odpovědi na naše anketní otázky nám pošlete na adresu redakce: Nintendo Pokémon magazin, Hybernská 20, 110 00 Praha 1. Z došlých odpovědí vybereme dvě, jejichž autoři od nás dostanou žhavou novinku tohoto léta - Game Boy Advance!

**1. Očíslov pořadí od nejlepšího po nejhorší u následujících témat v tomto čísle, podle toho, jak se ti líbí:**

- 14 a) Úvodník (str. 3)
- 12 b) Novinky (str. 4-5)
- 3 c) Seriál (str. 6-7)
- 6 d) Rady, tipy, triky (str. 8-11)
- 15 e) Kde se co nachází (str. 12-13)
- 4 f) Historie Nintendo (str. 14-17)
- 1 g) Action list (str. 21-22 a 31-32)
- 7 h) Trading Cards (str. 34-38)
- 10 i) Nová pravidla (str. 39)
- 3 j) Hledání rovnováhy (str. 40-41)
- 9 k) Pokédex (str. 42-45)
- 13 l) Cheaty (str. 46)
- 11 m) Anketa (str. 47)
- 8 n) Listárna (48-49)
- 2 o) Vložený plakát - Playmat

**2. Které číslo magazínu ze všech dosud vyšlých se ti nejvíc líbilo?**

- a) táhle
- b) prázdninové (červenec-srpen)
- c) červen
- d) květen
- e) duben

**3. Máš rád/a rozhovory s herci, zpěváky a dalšími umělci?**

- a) ano, rád/a si je pokaždé přečtu
- b) ne
- c) nezajímají mě

**4. Který druh soutěže máš nejraději?**

- a) ty, kde jde o rychlost (např. deset nejrychlejších vyhrává)
- b) ty, kde vyhrává nejhezčí obrázek
- c) ty, kde se losuje ze všech odpovědí

**5. Jaký časopis se ti bude líbit víc?**

- a) kde je víc obrázků
- b) kde je víc textu

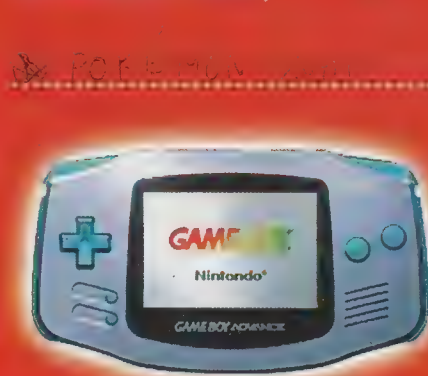
**6. Máš rád/a omalovánky?**

- a) ano, chtěl/a bych je i v tomto časopise
- b) spíš ano, když je vidím, vymaluju si je
- c) ne, ty jsou pro malá děcka

**7. Jaký je tvůj největší koníček?**

- a) sport
- b) kultura (kino, televize, divadlo...)
- c) čtení
- d) samolepek, pohledů, známek...
- e) zvířata (koně, psi, kočky, rybičky...)

**8. Jaká je tvoje nejoblíbenější hra? (Tady můžeš uvést cokoli, např. na schovávanou, vybijená, Tetris nebo třeba Pokémon Silver)**



**9. Seřaď následující věty podle toho, která by tě nejvíc zaujala:**

- 5 a) Britney Spears má nového přítele.
- 4 b) Spolužák dostal od rodičů šteně.
- 7 c) Kamarádka má skvělou novou mikinu a obarvené vlasy.
- 6 d) Daniel Hůlka se nechal ostříhat.
- 1 e) Moje třídní učitelka podala výpověď.
- 3 f) Desetiletý Ondra z Brna uběhl 100 m za 9vteřin.

**10. Co tě nejvíc zajímá v televizi?**

- a) Buffy, přemožitelka upírů
- b) seriál Pokémon
- c) Večerníček
- d) Správná pětka
- e) televizní noviny
- f) reklamy (uveď, která se ti nejvíc líbí)
- g) telenovely
- h) Xena, Herkules, Amazonka

**11. Které časopisy máš nejraději?**

- a) ABC
- b) Meďa Pusík
- c) Pá
- d) Mateřídouška
- e) Pokémon magazin
- f) herní časopisy typu Score, Level, Screenfun...
- g) společenské časopisy typu Story, Šťastný Jim...

**12. Seřaď následující věci podle toho, jak moc si je přeješ:**

- a) mobilní telefon
- 2 b) Barbie
- 7 c) Game Boy
- 6 d) plyšák
- 4 e) puzzle
- 5 f) dětský notebook
- 3 g) počítač
- 1 h) sběratelské karty
- 8 i) živé zvířátko (šteně, kotě...)
- 9 j) bratříčka nebo sestřičku
- 10 k) fotoaparát
- 11 l) něco jiného?

**13. Co by sis koupil/a za 1 000 Kč?**

1.000 Kč

**14. Co by sis koupil/a za 10 000 Kč?**

10.000 Kč

**15. Kolik je ti let?**

15 let

**16. Jsi holka, nebo kluk?**

KLUK

**17. Máš sourozence?**

- a) ano
- b) ne

**18. Kde ses poprvé setkal/a s Pokémon magazínem?**

- a) koupil/a jsem ho v trafikce
- b) koupili mi ho rodiče
- c) koupil si spolužák (spolužačka)
- d) někde jinde?

**19. Jak se každý měsíc dostáváš k Pokémon magazínu?**

- a) kupuji si ho v trafikce
- b) kupuji mi ho rodiče
- c) mám předplatné
- d) nějak jinak?

**20. Kdo je tvůj oblíbený seriálový nebo knižní hrdina (hrdinka)?**

James Bond

Až odpovíte na všechny otázky, nezapomeňte uvést vaši adresu, abychom vám měli kam poslat případnou výhru! Uzávěrka ankety je 1. října, výherce zveřejníme v listopadovém magazínu.





# BOJOVÉ KARTY



okud chcete mít přímočaré Pokémony, kteří jsou silní a odolní, a k tomu dokáží zasazovat soupeři pořádné rány, už dál nehledejte! Pod bojový typ jsou zahrnuty všichni bojovní, kamenní a zemní Pokémoni z Game Boy hry. Dá se říci, že vlastně všichni Pokémoni, kteří jsou schopni silných úderů (Hitmonlee nebo Machop), patří v karetní hře mezi bojové. Jelikož má mnoho hráčů ve svém balíčku alespoň několik bezbarvých Pokémonů, získávají bojovní Pokémoni další přednost - většina bezbarvých na ně má slabost. Na druhou stranu je ale třeba počítat s tím, že při hře s bojovým balíkem často zaplatíte vysokou cenu za ústup a budete hodně zranitelní při psychických útocích.

## SPECIALITA:

Silné útoky zraňující za spoustu životů.

### Nejpopulárnější karty:

#### Aerodactyl:

Jeho speciální schopnost zahrnuje soupeři v evoluci.



#### Hitmonchan:

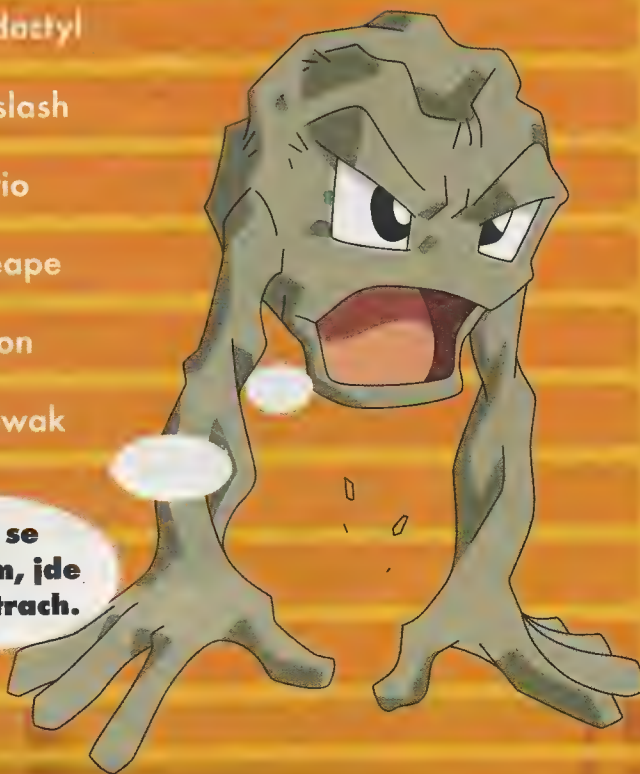
Nejlepší základní Pokémon všech dob!



## EVOLUČNÍ DIAGRAM - BOJOVÍ POKÉMONI



**Když se  
rozlobím, jde  
ze mě strach.**





### SANDSHREW

40HP ➤ LV.12 ➤ #27

**K**arta použitelná především na začátku souboje. Sand-attack stojí jen jednu energetickou kartu, takže se dá použít hned po vyložení, a má padesátiprocentní šanci na zastavení útoku soupeře. Na základního Pokémona slušné.

**Hratelnost: Průměrná**  
**Rarita: Běžná**

**Sand-attack.** Pokud se v následujícím kole svého soupeře pokusí bránit se Pokémonem zadržet, tvůj soupeř si musí hodit minci. Padne-li orel, jeho útok nezpůsobí žádnou škodu.

ZÁKLADNÍ SADA



### SANDSLASH

70HP ➤ LV.33 ➤ #28

**S** Pokémony druhého vývojového stupně, mezi které Sandslash patří, většinou nemá smysl ztrácet čas. Útok Slash je veskrze nepolehlivý, a Fury Swipes pro změnu umožňuje snadno ho přesouvat na aktivní pozici a zase zpět.

**Hratelnost: Podprůměrná**  
**Rarita: Neobvyklá**

**Slash.** Fury Swipes. Hoďte třikrát minci. Útok způsobí 20 zranění za každou panu, která při hzení padla.

FOSSIL



### DIGLETT

30 HP ➤ LV.8 ➤ #50

**Ú**točné schopnosti výtečné, ovšem pouze 30 životů. Jediné trenérské karty Defender, nebo včasný ústup z aktivní pozice ve chvíli, kdy soupeř dostane do hry prvního silnějšího Pokémona, mohou Digletta zachránit od vyrazení. Naštěstí má nulovou cenu za ústup. Karta, která se může hodit.

**Hratelnost: Průměrná**  
**Rarita: Běžná**

**Dig.** Mud Slap.

ZÁKLADNÍ SADA



### DIGLETT

40HP ➤ LV.15 ➤ #50

**K**onečně Diglett, který opravdu může kopat (dig)! Útok Dig Under je prostě skvělý. Možnost zaútočit na libovolného Pokémona na střídačce ho předurčuje k dorážení zraněných Pokémonů, se kterými soupeř ustoupil. Útok můžete posílit trenérskou kartou PlusPower. A jelikož cena za ústup je nulová, můžete Digletta přesunout do aktivní pozice (trenérskou kartou Switch je to nejrychlejší), a jakmile vykoná svou spinavou práci, zase ho ukryt na střídačce.

**Hratelnost: Průměrná**  
**Rarita: Běžná**

**Dig Under.** Vyber jedného ze soupeřových Pokémonů. Tento útok mu způsobí 10 zranění. Nepoužívejte odolnosti a slabosti. (Všechny oštré efekty, které by se staly po použití odolnosti nebo slabosti, proběhnou normálně.) Scratch.

TEAM ROCKET



### DUGTRIO

70HP ➤ LV.36 ➤ #51

**P**okud máte dostatek bojových energií, kterými byste ho podpořili, dokáže Dugtrio být díky svému útoku Earthquake opravdu ničivou zbraní. Je ovšem třeba dávat si pozor na své Pokémony na střídačce, protože tahle zbraň je opravdu dvousecná. Proto se vyplatí Earthquake používat jen je-li to opravdu nutné, a jinak si vystačit s o 30 zranění slabším útokem Slash.

**Hratelnost: Průměrná**  
**Rarita: Vzácná**

**Slash.** Earthquake. Způsobí 10 zranění každému Pokémonovi na vaší vlastní střídačce. (Pro Pokémony na střídačce se nepoužívají slabosti a odolnosti.)

ZÁKLADNÍ SADA



### DARK DUGTRIO

50HP ➤ LV.18 ➤ #51

**S**inkhole je velmi užitečná.

**Hratelnost: Průměrná**  
**Rarita: Holo (vzácná)**

**Sinkhole.** Pokudé, když váš soupeř ustupuje se svým aktivním Pokémonem na střídačce, si hodí minci. Padne-li mu orel, způsobí tato schopnost ustupujícímu Pokémonovi 20 zranění (nepoužívá odolnosti a slabosti). Tato schopnost nemůže být použita když Dark Dugtrio spí, je zmařen nebo ochromen Knock Down. Soupeř si hodí minci. Padne-li mu orel, útok způsobí 20 zranění plus 20 zranění navíc. Padne-li panu, útok způsobí 20 zranění.

TEAM ROCKET



### MANKEY

30HP ➤ LV.7 ➤ #56

**M**it alespoň jednu tuhle kartu v balíčku se určitě vyplatí, protože tím získáte šanci používat speciální schopnost Peek. Ta může být samozřejmě použita i ze střídačky, a poskytuje vám zajímavou výhodu nad soupeřem. Jediný Mankeyho útok Scratch lze nabít libovolnou energií, a proto se tato karta dá použít v libovolném balíčku.

**Hratelnost: Průměrná**  
**Rarita: Běžná**

Jednou během svého kola (před útokem) se můžete podívat na: vnitřní kartu z brochu balíčku jakéhokoli hráče, nebo na náhodně vybranou kartu z ruky soupeře, nebo na náhodně vybranou kartu z odměn jakéhokoli hráče. Tato schopnost nemůže být použita když Mankey spí, je zmařen nebo ochromen Scratch.

JUNGLE



### MANKEY

40HP ➤ LV.14 ➤ #56

**M**ischief je útok jako stvořený pro kartu z Team Rocket edice. Po většinu času je sice k ničemu, ale pokud soupeř právě použil trenérskou kartu Pokédex, můžete mu jeho strategii trochu nabourat. I přesto hlavní důvodem, proč dát těhle verzi přednost před tou z Jungle edice, je slušně zraňující útok Anger.

**Hratelnost: Průměrná**  
**Rarita: Běžná**

**Mischief.** Zomčíte soupeři jeho balíček karet. **Anger.** Hoďte minci. Padne-li panu, útok způsobí 20 zranění plus 20 zranění navíc. Padne-li orel, útok způsobí 20 zranění.

TEAM ROCKET



### PRIMEAPE

70HP ➤ LV.35 ➤ #57

**N**a první pohled vypadá karta velmi silně, ale bohužel oba její útoky mají nepřijemná omezení. Fury Swipes zraňuje za 60, ovšem je k tomu třeba třikrát úspěšně hodit minci - což se podaří málokdy. Tantrum zase s padesátiprocentní pravděpodobností způsobí zmatení sám sobě. Těžko říct co je lepší, nebo spíš horší. Hráči s Mankey kartami v balíčku proto často neuvažují o evoluci, a Primeape kartu ani nemají...

**Hratelnost: Podprůměrná**  
**Rarita: Neobvyklá**

**Fury Swipes.** Hoďte třikrát minci. Útok způsobí 20 zranění za každou panu, která při hzení padla. **Tantrum.** Hoďte minci. Padne-li orel, je Primeape po tomto útoku zmaten (po způsobení zranění).

JUNGLE



## ZASTAVOVACÍ ZEĎ: JAK POUŽIT POKÉMONY K OBRANĚ

"Zed" je termín, používaný zkušenými hráči pro Pokémony se spoustou životů, kteří mohou být použiti pro zadržení soupeře na dobu, kterou potřebujete pro přípravu svých Pokémonů na střídačce. Pro tento úkol jsou ideální základní Pokémoni, kteří mají útoky nebo schopnosti umožňující jim vyhnout se zranění. Dobrým příkladem zdi v balíku bojových karet je třeba Onix, jehož útok Harden ho chrání před všemi útoky až do výše 30 zranění. A jako by to nebylo dost, má Onix skvělých 90 životů! Zdi jsou použitelné ve všech druzích balíků, ale obzvláště je oceníte v takových, kde plánovaná strategie vyžaduje delší dobu přípravy na střídačce.







### DARK PRIMEAPE

60HP > LV.23 > #57

**K**ombinace speciální schopnosti Frenzy a útoku Frenzied Attack může být velmi nebezpečná - jak pro soupeře, tak pro Dark Primeape. Pokud vám nevadí, že nskujete vyřazení karty jediným útokem, je možnost úderu za 70 životů Pokémonem druhého vývojového stadia určitě lákavá.

**Hratelnost:** Průměrná  
**Rarita:** Neobvyklá

Frenzy. Je-li Dark Primeape zraněn a má způsobit nějaké zranění (i sám sobě), je toto zranění o 30 větší.  
Frenzied Attack. Dark Primeape je zmuten (po způsobení zranění).



### MACHOP

50HP > LV.20 > #66

**T**ypický představitel bojového typu Pokémona. 50 životů, a útok Low Kick za jedinou energii zraňuje za 20 životů, což představuje jeden z nejvýhodnějších poměrů vynaložené energie ku způsobenému zranění ve hře vůbec. Jen Hitmonchan je lepší, ovšem ten se už nemůže dále vyvíjet...

**Hratelnost:** Dobrá  
**Rarita:** Běžná

Low Kick.



### MACHOP

50HP > LV.24 > #66

**T**ahle verze Machopa sice dokáže způsobit ještě větší škodu, ovšem za mnohem vyšší cenu. Možnost použití bezbarvé energie předurčuje kartu především k použití ve vícebarevných balíčcích - protože pro čistě bojové je původní verze určitě lepší.

**Hratelnost:** Průměrná  
**Rarita:** Běžná

Punch.  
Kick.



### MACHOKE

80HP > LV.40 > #67

**P**o vývinu v Machokeho získal Machop 30 životů navíc, ale jeho útoky jsou nyní drahé a omezené. Karate Chop je výborný na začátku, ale protože slabší s rostoucím zraněním Machokeho, dlouho si jeho síly neužijete, a ještě zavzpomínáte na Low Kick. Submission zraňuje za ještě více, ovšem 20 životů, které ubírá sám sobě, za to nestojí. Při vývinu Machopa je proto lepší spěšně pomoci trenérské karty Pokémon Breeder tohle stadium, a přejít na silnější Machopu.

**Hratelnost:** Průměrná  
**Rarita:** Neobvyklá

Karate Chop. Způsobí 50 zranění mínus 10 zranění za každý život zranění, který má Machoke na sobě.  
Submission. Machoke způsobí 20 zranění sám sobě.



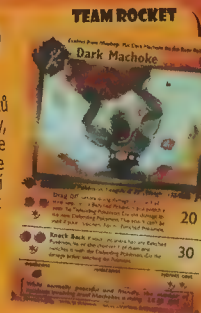
### DARK MACHOKE

60HP > LV.28 > #67

**N**ová verze Machokeho má o 20 životů méně, a k tomu navíc dva útoky, s jejichž pomocí lze manipulovat se soupeřovou střídačkou. Drag Off zraňuje méně, ale je zřejmé o něco použitelnější než Knock Back. Schopnost vytáhnout zraněného Pokémona ze střídačky při každém útoku může v pozdějších fázích hry způsobit v soupeřových řadách opravdová jatka...

**Hratelnost:** Podprůměrná  
**Rarita:** Neobvyklá

Drag Off. Předtím, než udělíte zranění, vyberte jednoho ze soupeřových Pokémonů na střídačce a vyměňte ho s jeho aktivním Pokémonem. Zraněn bude tento nový Pokémon. Drag Off nelze použít pokud soupeř nemá na střídačce žádný Pokémon.  
Knock Back. Má-li soupeř nějaké Pokémony na střídačce, vyberte si sám jednoho z nich, a vymění ho se svým aktivním Pokémonem (zranění se započte před výměnou).



### MACHAMP

100HP > LV.67 > #68

**S** Machamp vypadá mnohem nebezpečněji, než jak ve skutečnosti je. Strikes Back je sice zajímavá speciální schopnost, ale zraňuje jen za 10 životů, což asi nikoho neohroží. Seismic Toss způsobuje stejné zranění jako Machokeho Submission, ale alespoň nestojí žádné vlastní životy. Bohužel se v praxi ukazuje, že je nejlepší zůstat u základního Pokémona Machopa, a na další evoluční fázi zapomenout. Skoda.

**Hratelnost:** Průměrná  
**Rarita:** Holo (vzácná)

Strikes Back. Kdyžkoli soupeř zraní Machampa útokem některého ze svých Pokémonů (i když tento útok Machampa vyřadí), tato schopnost způsobí útočícímu Pokémonovi zranění za 10 životů. (Nepoužívají se slabosti ani odolnosti). Schopnost nemůže být použita, jestliže Machamp spí, je zmuten nebo ochromen ve chvíli, kdy soupeř útočí.  
Seismic Toss.



### DARK MACHAMP

70HP > LV.30 > #68

**A**ni v porovnání s původní, průměrnou kartou, tahle nová verze nedokáže přesvědčit, že je lepší alternativou. Mega Punch by byl slušný útok spíš pro základního Pokémona. To Fling je už zajímavější - především jako neuvěřitelně snadná cesta ke zbavení soupeře vypracovaného aktivního Pokémona. Sice si nezapočítáte bod za vyřazení, ale zničení soupeřova úsilí určitě stojí za ten dobrý pocit...

**Hratelnost:** Průměrná  
**Rarita:** Holo (vzácná)

Mega Punch.  
Fling. I když soupeř zničí svého aktivního Pokémona se všemi připravenými kartami do svého balíku. Tento útok nelze použít, když nemá soupeř žádného Pokémona na střídačce.



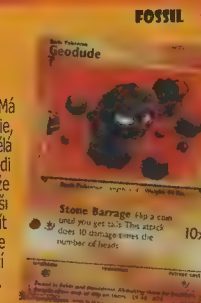
### GEODUDE

50HP > LV.16 > #74

**U**ž na první pohled - přímá karta. Má jen jeden útok, ten stojí dvě energie, a ještě navíc s pravděpodobností 50% nedělá vůbec nic. Na druhou stranu pokud rádi riskujete, určitě vás bude lákat fakt, že Stone Barrage nemá žádný limit na výši zranění, které může způsobit. Stačí mít štěstí při házení mincí. Většinou nedáte ránu za víc jako 20 životů, ale stačí trénovat, a kličné si bouchnete i za 100.

**Hratelnost:** Podprůměrná  
**Rarita:** Běžná

Stone Barrage. Házíte tak dlouho mincí, dokud nepadne orel. Tento útok způsobí 10 zranění za každou panna, která při házení padla.



## ČAS NA VÝPRASK: JAK POUŽÍVAT BOJOVÉ BALÍK

Hlavní přednosti bojových karet jsou celkem jasné: mají hodně životů, a způsobují velká zranění. Jiné typy Pokémonů mají také své přednosti, ale bojovní jsou nejlepší ve chvíli, kdy dojde k prosté bitce bez vedlejších efektů. Chcete-li co nejlépe využít tuto jejich schopnost, vyhněte se především bojovým typům s nějakým speciálním útokem (jako jsou Kabuto, Mankey, Onix) a také těm co vyžadují příliš mnoho energií (jako Dugtrio, Golem, Rhydon). Místo toho si vyberte bojovníky, kteří za relativně málo energie způsobují co nejvíce zranění - Machop, Hitmonchan, Hitmonlee. S takovým balíčkem budete schopni způsobit soupeři mnoho škody už v počátečních fázích hry. Prostě jen vložte jednoho ze svých bojovníků, a buďte do soupeře co nejrychleji dokázete, tak aby on nedokázal žádného ze svých silných Pokémonů připravit na odvetu.

Se svými soupeři  
pěkně rychle  
zatočím!





### GRAVELER

60HP > LV.29 > #75

**G**raveler není o moc lepší než Geodude. Má jen o 10 životů víc, a útok Harden je trochu příliš drahý na to, že soupeře jen zdržuje. Rock Throw je slušný útok, ovšem úplně stejný má také Hitmonchan - a to je základní Pokémon.

**Hratelnost: Podprůměrná**  
**Rarita: Neobvyklá**

**Harden.** Pokud Graveler během následujícího kola svého soupeře utrpí zranění 30 a méně (po započtení slabosti a odolnosti), všechna zranění se ruší. (Všechny ostatní efekty útoku problémovou normálně.)  
**Rock Throw.**



### GOLEM

80HP > LV.36 > #76

**A**valanche je zničující útok, ovšem je otázka, jestli cesta k němu, vedoucí přes dvě evoluce, opravdu stojí za to. Selfdestruct představuje jistotu vyřazení i několika soupeřových Pokémonů ze střídačky, zároveň ovšem také posílá ven ze hry Golema - pokud nemáte připraveny dvě trenérské karty Defender. Selfdestruct je nutné načasovat opravdu opatrně, protože cílem útoku bude i vaše střídačka...

**Hratelnost: Podprůměrná**  
**Rarita: Neobvyklá**

**Avalanche.** Způsobí 20 zranění všem Pokémonům na všech střídačkách. (Pro Pokémony na střídačce se nepočítají slabosti a odolnosti). Golem potom způsobí 100 zranění sám sobě.



### ONIX

90HP > LV.12 > #95

**K**ombinace 90 životů a útoku Harden dělá z Onixe ideální "zed" (viz odstavec na předchozí straně). Rock Throw stojí jen jednu energii, a tak je vhodný pro úvodní kola souboje. Příliš ale soupeři neuskodí, a tak chcete-li zaútočit pořádně, budete muset nejprve Onixe pomoci trenérské karty Switch stáhnout na střídačku.

**Hratelnost: Průměrná**  
**Rarita: Běžná**

**Rock Throw.** Harden. Pokud Onix během následujícího kola svého soupeře utrpí zranění 30 a méně (po započtení slabosti a odolnosti), snížíte toto zranění na nulu. (Všechny ostatní efekty útoku problémovou normálně.)



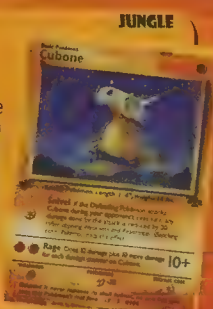
### CUBONE

40HP > LV.13 > #104

**N**a bojového Pokémona nemá Cubone příliš silné útoky. Snívil se hodí tak na prvních pár kol, a Rage je také příliš omezený na to, aby mohl způsobit nějakou opravdovou škodu. Lépe je se této kartě vyhnout, alespoň pokud ji nepotřebujete k vyloučení Marowaka, a použít jeho útok Call for Friend.

**Hratelnost: Průměrná**  
**Rarita: Běžná**

**Snívil.** Jestliže bránič se Pokémon v následujícím kole svého soupeře zaútočí na Cubone, zranění způsobené tímto útokem se sníží na 20 (po započtení slabosti a odolnosti). (Střídání i uvolnění z této karty Pokémonů na střídačce ukončí efekt tohoto útoku.)  
**Rage.** Způsobí 10 zranění plus 10 zranění navíc za každý žeton zranění na Cubonovi.



### MAROWAK

60HP > LV.26 > #105

**V**ýsledek útoku Bonemerang je nejistý, ovšem při troše štěstí může být způsobené zranění opravdu slušné za pouhé dvě energie. Hlavním důvodem, proč mít Marowaka v bojovém balíku, je ovšem jeho Call for Friend - s jeho pomocí si můžete vytáhnout všechny potřebné základní Pokémony, kteří se vám právě hodí k evolučním kartám v ruce.

**Hratelnost: Dobrá**  
**Rarita: Neobvyklá**

**Bonemerang.** Hodíte dvakrát minci. Tento útok způsobí 30 zranění za každou panna, která při házení padla.  
**Call for Friend.** Na dříve s ve svém náročí nálečku karty uboveného základního Pokémona bojového (fighting) typu, a dejte si ho na střídačku. Potom svůj hrací balíček zamíchejte. (Tento útok nelze použít, když máte už střídačku plnou)



### HITMONLEE

40 HP > LV.30 > #106

**T**éměř tak dobrá karta jako Hitmonchan. Stretch Kick útočí na soupeřovu střídačku, což je užitečné v pozdějších fázích hry, ale zase tím Hitmonlee přichází o možnost laciného útoku pro otloukání bráničů se Pokémona. High Jump Kick je na základního Pokémona velmi silný útok, potřebuje ale tři energie, takže je lepší připravit si tuhle kartu pořádně na střídačce.

**Hratelnost: Dobrá**  
**Rarita: Vzácná**

**Stretch Kick.** Má-li váš soupeř nějakého Pokémona na střídačce, jednoho z nich vybere a tento útok mu způsobí 20 zranění. (Pro Pokémony na střídačce se nepočítávají slabosti a odolnosti).  
**High Jump Kick.**



### HITMONCHAN

70HP > LV.33 > #107

**S**ežeňte si čtyři kusy, a dejte si je do svého bojového balíčku. Jinak uděláte velkou chybu. Hitmonchan je totiž pravděpodobně vůbec nejlepší bojová karta ze všech. 70 životů je na základního Pokémona více než slušné, Jab je dokonalý útok pro první kola, a Special Punch dostatečně silný útok i pro kola následující. Není co řešit!

**Hratelnost: Skvělá**  
**Rarita: Holo (vzácná)**

**Jab.**  
**Special Punch.**



### RHYHORN

70HP > LV.18 > #111

**J**eho 70 životů je slušných, ale s útoky je to už horší. Leer je jen zdržovací, a Horn Attack nelze použít dříve, než vložíte tři energie. Tři energie a na útok zraňující za 30 životů? To není dobré. A to není vše, cena za ústup je také tři energie, takže ho budete z boje těžko stahovat. Je nejlepší použít ho jako mini-zed, připravit si evoluci na Rhydonu, a počkat na nějakou vhodnou dobu (třeba když je Rhyhorn zmaten, ochromen nebo otráven).

**Hratelnost: Průměrná**  
**Rarita: Běžná**

**Leer.** Hodíte minci. Padne-li panna, bránič se Pokémon nemůže v následujícím kole vašeho soupeře na Rhyhona zaútočit. (Jestliže libovolný z Pokémonů půjde na střídačku, efekt tohoto útoku končí).  
**Horn Attack.**



## ZAHADNÉ ZKAMENĚLINY

Mysterious Fossil (Záhadná zkamenělina) je unikátní trenérská karta, která může být ve hře použita jako základní Pokémon. Na ni může být použita některá ze třech evolučních karet Pokémonů: Kabuto, Aerodactyl a Omanyte. Je to jedna z jen dvou karet, ze kterých je možno odvodit více než jednu evoluční cestu (tou druhou je Eevee). Dva z evolučních následovníků jsou bojovní Pokémoni (Kabuto a Aerodactyl). Aerodactyl je jasně lepší volbou. Jeho speciální schopnost Prehistoric Power je jednou z nejoceňovanějších (a nejobávanějších) speciálních schopností ve hře. Nauč se ji používat!



Komu říkáte stará zkamenělino? Náhodou jsem ještě vcelku mladá na duši :-)



### RHYDON

100HP > LV.48 > #112

**B**ez diskuse je 100 životů vynikající pro Pokémona druhého vývojového stadia, ale bohužel útoky nedoznaly přílišného posílení v porovnání s těmi Rhyhornovými. Horn Attack je přesně stejný, a Ram je neunosné drahý. Evoluce je v tomhle případě užitečná jen pro vyšší počet životů, útok budete zřejmě používat stále stejný - Horn Attack.

**Hratelnost: Průměrná**  
**Rarita: Neobvyklá**

**Horn Attack.**  
Ram, Rhydon způsobí 20 zranění sám sobě. Má-li váš soupeř nějakého Pokémona na střídače, jednoho z nich si vybere, a vymění ho za bránícího se Pokémona. (Zranění z tohoto útoku, proběhne před výměnou Pokémonů. Pokémoni se vymění, i když je Rhydon vyřazen).



### KABUTO

30HP > LV.9 > #140

**K**aždý Pokémona na druhém vývojovém stupni, který dokáže zraňovat jen za 10 životů, je naprostou ztrátou času, obzvláště když má sám jen ubohých 30 životů. Speciální schopnost Kabuto Armor je zajímavá, ovšem na naprosté nepoužitelnosti této karty nemůže nic změnit.

**Hratelnost: Podprůměrná**  
**Rarita: Běžná**

**Kabuto Armor.** Kdyžoliv nějaký útok (včetně vašeho) způsobí nějaké zranění Kabuto (po započtení slabosti a odolnosti), Kabuto dostane jen polovinu tohoto zranění (zaokrouhluje se dolů na nejbližších 10). (Všechny ostatní efekty útoku proběhnou normálně). Tato schopnost nefunguje, je-li Kabuto úspěšný, zmaten nebo ochrmen.



### KABUTO

30HP > LV.9 > #140

**T**ato verze karty byla vydána v prosinci 1999 v americkém pokémonním časopise. Má stejné útoky i vlastnosti jako původní karta, a proto pro ni platí všechno to, co bylo napsáno o její předloze.

**Hratelnost: Podprůměrná**  
**Rarita: Vzácná**

**Kabuto Armor.** Kdyžoliv nějaký útok (včetně vašeho) způsobí nějaké zranění Kabuto (po započtení slabosti a odolnosti), Kabuto dostane jen polovinu tohoto zranění (zaokrouhluje se dolů na nejbližších 10). (Všechny ostatní efekty útoku proběhnou normálně). Tato schopnost nefunguje, je-li Kabuto úspěšný, zmaten nebo ochrmen.



### KABUTOPS

60HP > LV.30 > #141

**S**harp Stick je slušný útok, ovšem nikoliv pro již dvakrát vyvinutého Pokémona. Absorb vyžaduje spoustu energií, a je otázka, jestli způsobené zranění stojí za to. Pokud se vám podaří využít vedlejšího léčivého účinku tohoto útoku k delšímu udržení Pokémona ve hře, tak za to určitě stojí.

**Hratelnost: Průměrná**  
**Rarita: Holo (vzácná)**

**Sharp Stick.**  
Absorb. Odstraníte z Kabutopsů tolik žetonů zranění, odpovídajících polovině zranění, které způsobil bitovnímu se Pokémonovi (po započtení slabosti a odolnosti) (zaokrouhluje nahoru na nejbližších 10). Jestliže má Kabutops méně žetonů zranění, než z něj můžete sundat, odstraníte všechny žetony.



### AERODACTYL

60HP > LV.13 > #142

**B**ojový typ, které používá pouze bezbarvou energii, a tak se hodí do úplně každého balíčku. Jeho zajímavá speciální schopnost může klidně rozhodnout celý souboj, pokud je použita ve vhodnou chvíli. Kúšení hráči to dobře vědí, a ze všech sil se snaží tuto kartu vyřadit z boje, takže si dobře připravte už obranu trenérské karty Fossil, kterou k evoluci na Aerodactyla potřebujete...

**Hratelnost: Skvělá**  
**Rarita: Holo (vzácná)**

**Prehistoric Power.** Nikdo nemůže používat další evoluční karty. Tato schopnost nefunguje, je-li Aerodactyl úspěšný, zmaten nebo ochrmen.



### AERODACTYL

60HP > LV.13 > #142

**P**romo verze holofoilového Aerodactyla z Fossil edice byla vydána v říjnu 1999 na turnaji Pokémon TCG League. Všechny vlastnosti i útoky zůstaly zachovány.

**Hratelnost: Skvělá**  
**Rarita: Holo (vzácná)**

**Prehistoric Power.** Nikdo nemůže používat další evoluční karty. Tato schopnost nefunguje, je-li Aerodactyl úspěšný, zmaten nebo ochrmen.





# Nová pravidla edice Neo Genesis

Společně s novou edicí Neo Genesis, jež vyšla teprve nedávno, přicházejí také nová pravidla, která se budete potřebovat naučit, abyste mohli nové karty správně používat. Abychom vám pomohli včas se připravit, sepsali jsme pro vás malého průvodce těmito novinkami.

V minulém čísle jsme vám přinesli článek, který edici Neo Genesis popisoval spíše v obecné rovině, a dnes se dozvíte konkrétně krok za krokem, jak se mění hra při použití nových možností a pravidel. Čtěte pozorně - ať už s Pokémony teprve začínáte, nebo už se považujete za experta - tohle je nové pro každého...



## Pořadí útoku

a) V této části hry přitáhnete nový krok. Před tím, než uděláte pohyb, musíte vybrat útok, kterým se budete bránit. Pokud ano, hodíte mincí. Padne-li hlava, nic se neděje a pokračujete dál ve svém kole. V opačném případě úplně přeskočíte tuto fázi svého kola. Kdybyste chtěli použít například útok Ember, který má Charmander, neodhodíte energii, protože ani nedojde k momentu, kdy by se měly tyto záležitosti vyhodnocovat.  
b) Vyhláste útok, který použijete, a ujistěte se, jestli pro něj máte připojený dostatek energie.  
c) Proveďte všechny volby, které po vás útok vyžaduje.  
d) Proveďte všechny náležitosti, které po vás útok vyžaduje, například odhazování energetických karet.  
e) Uplatněte všechny efekty, které by mohly změnit nebo ukončit útok.  
f) Pokud je váš Pokémon zmatený, hodte si minci, abyste viděli, jestli se útok povede.  
g) Udělejte vše, co útok říká. Nejdříve rozdělte zranění, poté jiné efekty a nakonec vyřadte všechny Pokémony, kteří na sobě mají více zranění, než je hodnota jejich HP.

## Vyhodnocování zranění

Vyhodnocování zranění má také nový krok (je to bod „f“ v seznamu níže). Týká se karet, které zůstávají na stole, například Sprout Tower, která říká: „Veškeré zranění, které udělí tvým Pokémonům bezbarví (Colorless) Pokémoni, je zničeno a hořet.“ To se vyhodnocuje poté, co se vyhodnotí efekty karet, které má k sobě připojen útočící Pokémon, ale předtím, než se vyhodnotí efekty karet, které má k sobě připojen bránící se Pokémon.  
Celkové pořadí je takové:  
a) Začněte se základním počtem zranění od vybraného útoku.  
b) Uplatněte všechny efekty, které může zahrát útočící Pokémon a které mohou nějak ovlivnit výši útoku.  
c) Vyhodnoťte slabosti.  
d) Vyhodnoťte odolnosti.  
e) Vyhodnoťte efekty karet, které jsou připojeny k útočícímu Pokémonovi.  
f) Vyhodnoťte efekty karet, které se týkají celé hry (např. Sprout Tower).  
g) Vyhodnoťte efekty karet, které

jsou připojeny k bránícímu se Pokémonovi.  
h) Vyhodnoťte efekty vzrůstu z minulého útoku bránícího se Pokémona (např. Golem's Harden).  
i) Udělte zranění.  
j) Vyhodnoťte vedlejší efekty útoku (otrava, spánek).

## Konec kola

Obvykle záleží na tom, v jakém pořadí se události na konci kola každého hráče vyhodnocují, ale věci se stávají složitějšími, a tak se raději snažte dodržet tento postup:  
a) Rozdělte zranění otráveným Pokémonům.  
b) Hodte minci za spící Pokémony a vyléčete ochromené.  
c) Hodte minci, abyste zjistili, jestli Pokémoni s Char body dostanou zranění.  
d) Udělte zranění Pokémonům, kteří nejsou Darkness, nemají ve svém jméně Dark, a naopak mají k sobě připojenu Darkness energii.  
Pokud máte k některému ze svých Pokémonů připojen Poké Tool, a ten má mít nějaký efekt mezi koly obou hráčů, pak jej hrajte, kdykoli chcete. Pokud je váš Pokémon i Pokémon vašeho protihráče vyřazen ve stejný čas, pak hráč, který bude mít příští kolo, vybírá Pokémona do arény jako první (a první si líže odměnovou kartu).





# Hledáme rovnováhu aneb Kolik energie už je příliš?

Sestavování pokémonního balíku je vždy hledáním rovnováhy mezi počtem Pokémonů, trenérských a energetických karet. Každý měsíc se snažíme vnést do rozkolísaných balíčků stabilitu. Tentokrát jsme si vzali na starost balíček chlapce, který (jak nám napsal) si ho sice postavil sám, ale ještě s ním ani jednou nehrál. Tak se na něj společně podívejme podrobně prostřednictvím našich spolupracovníků Romana a Dominika a zjistíme, proč právě takhle sestavený balík karet není v rovnováze, a co udělat proto, aby ji opět našel.



## Původní balík

*Pokémoni:*

- 2 Ditto (Fossil)
- 1 Exeggcute (Base set 2)
- 1 Exeggutor (Base set 2)
- 1 Gastly (Fossil)
- 2 Gastly (Base set 2)
- 1 Haunter (Fossil)
- 1 Haunter (Base set 2)
- 3 Grimer (neupřesněná edice)
- 2 Muk (Fossil)
- 3 Jynx (Base set 2)
- 2 Mewtwo (neupřesněná edice)
- 1 Pinsir (Base set 2)
- 1 Scyther (Base set 2)
- 1 Tangela (Base set 2)

*Trenérské karty:*

- 1 Energy Retrieval (Base set 2)
- 1 Energy Search (Fossil)
- 1 Mr. Fuji (Fossil)
- 1 Recycle (Fossil)

*Energie:*

- 17 travních (Grass)
- 17 psychických (Psychic)

## Dominikův balík

*Pokémoni:*

- 3 Bulbasaur (Base set 2)
  - 2 Ivysaur (Base set 2)
  - 1 Venusaur (Base set 2)
  - 2 Chansey (Base set 2)
  - 2 Exeggcute (Base set 2)
  - 1 Exeggutor (Base set 2)
  - 3 Gastly (Fossil)
  - 2 Haunter (Base set 2)
  - 1 Gengar (Fossil)
  - 4 Scyther (Base set 2)
- Trenérské karty:*
- 4 Bill (Base set 2)
  - 1 Computer Search (Base set 2)
  - 1 Item Finder (Base set 2)
  - 4 Pokémon Center (Base set 2)
  - 3 Pokémon Trader (Base set 2)
  - 2 Professor Oak (Base set 2)
  - 3 Scoop Up (Base set 2)

*Energie:*

- 4 Double Colorless Energy (Base set 2)
- 11 travní (Grass)
- 9 psychických (Psychic)



## Romanův balík

*Pokémoni:*

- 3 Ditto (Fossil)
  - 3 Grimer (Fossil)
  - 2 Dark Muk (Team Rocket)
  - 3 Jigglypuff (Base set 2)
  - 2 Wigglytuff (Base set 2)
  - 3 Mewtwo (Base set 2)
  - 2 Scyther (Base set 2)
- Trenérské karty:*
- 3 Bill (Base set 2)
  - 3 Computer Search (Base set 2)
  - 4 Energy Removal (Base set 2)
  - 3 Nightly Garbage Run (Team Rocket)
  - 3 Professor Oak (Base set 2)
  - 2 Scoop Up (Base set 2)
  - 3 Super Energy Removal (Base set 2)

*Energie:*

- 4 Double Colorless Energy (Base set 2)
- 8 travních (Grass)
- 9 psychických (Psychic)





### Výběr Pokémonů

**Dominik:** Jak se tak dívám, můj výběr počtu a druhu Pokémonů se příliš neliší od původní předlohy. Zachoval jsem travní psychické Pokémony, jen jsem trochu změnil jejich počet z 22 na 21. Z nabídky psychických Pokémonů jsem se rozhodl pro Gastlyho a jeho evoluční fáze. Použil jsem tři Gastly z edice Fossil, k nim dva Hauntery z edice Base set 2 a jednoho Gengara. Hodně jsem přemýšlel nad tím, jestli použít raději Gastlyho z Base set 2, ale nakonec jsem se rozhodl pro toho z Fossil edice, protože má více životů. U Hauntera jsem dal naopak Base set 2 verzi přednost, opět kvůli většímu počtu životů a také kvůli zajímavějším útokům. Travní Pokémony povede Exeggutor. Jeho útok Big Eggsplosion je opravdu hodně silný, obzvlášť když na něj dostanete dostatek energie. Ideálním partnerem pro tohoto Pokémona je samozřejmě Venusaur. Než se tihle dva dostanou společně na stůl, hrajete jakoby nic a přidáváte energie k různým Pokémonům podle potřeby. Ale jakmile vyložíte Venusaura i Exeggutora, přehodíte veškerou travní energii na Exeggutora a soupeř se může těšit na opravdovou vaječnou explozi! Nakonec jsem přidal pro zpestření ještě dva další Pokémony. Scythera hned čtyřikrát, je to travní základní Pokémon s mnoha životy a výbornými útoky. A k němu ještě Chanseyho. Poslední dobou ho dávám do všech balíčků, které stavím. Jeho 120 životů z něj dělá dobrého Pokémona pro zdržovací taktiku. Když se něco pokazí, nebo když potřebujete čas, abyste si mohli vypěstovat něco velkého na střídačce, je Chansey ideální volbou.

**Roman:** Pojdme se společně podívat, které Pokémony do našeho balíčku vybereme. Jak se tak dívám na ten původní, je v něm Mewtwo. Jako vzpomínka na film Pokémon: The First Movie se tady bude Mewtwo pěkně vyjímat, řekněme, že ho sem dáme třikrát, to je na vzpomínku až dost. Ditto se hodí vždy, a tak jej tady necháme a přidáme další dva. A Scyther je univerzální dobrá volba, přidám ho dvakrát. U Grimeru máme několik možností, protože vyšel ve více edicích. Myslím, že ten z Fossil je přece jen o něco lepší než jeho následovník z Team Rocket. Naopak Muka nahradím jeho verzí z Team Rocket. Ostatní Pokémony z původního balíčku zahodíme, alespoň bude více místa pro nějaké trenérské karty navíc. Pořád to ale ještě není ono. Většina Pokémonů, které jsem vybral, má slabost na psychické (Psychic) Pokémony (Mewtwo, Ditto, Grimer, Dark Muk). Proto bychom potřebovali někoho, kdo tuto slabost alespoň částečně vyrovná. Kdopak by se hodil nejlépe? Co třeba Wigglytuff? Má odolnost vůči psychickým Pokémonům, a přitom jim dokáže pořádně zatopit - a nejen jim. A spolu s ostatními tvoří impozantní tým, nemyslíte?

### Jaké trenérské karty použít?

**Dominik:** Tak jako ve většině balíčků, i v tomto lze získat mnoho užitku z dostatku trenérských karet. Lízání dalších karet je jedna z nejdůležitějších funkcí trenérských karet. Čtyřikrát Bill a dvakrát Professor Oak splní dokonale mé potřeby spousty karet v ruce. Samozřejmě, kdyby se stalo, že byste potřebovali nějakou konkrétní kartu, použijete Computer Search nebo Pokémon Trader. Protože v mém balíku je mnoho evolučních karet, přidal jsem také několik Pokémon Trader. Computer Search je sice více univerzální, ale zaplatíte za něj velkou cenu - dvě karty z ruky. A nakonec, abych vyřešil případnou potřebu léčení svých Pokémonů, vsadil jsem na Scoop Up a Pokémon Center. Pokémon Center je dobré kombo s Venusaur a jeho pokémonní schopností Energy Trans. A navíc, představte si ten pocit, když odstraňujete jedenáct zranění z Pokémona Chansey!

**Roman:** Než začneme mluvit o trenérských kartách, musím říci, že čtyři jsou v jednom balíku vážně hrozně málo. Proto v tomhle ohledu balík přestavím úplně od počátku. Nejprve přihodím třikrát Professora Oaka, třikrát Billa a třikrát Computer Search. S nimi bych opravdu neměl mít potíže, co se týče nedostatku karet v ruce. Mám tady jen dva druhy evolučních karet, a od každé jen dva kusy. Nightly Garbage Run zajistí, abych o ně nepřišel příliš brzy. A teď Energy Removal. Tuhle trenérskou kartu jednoduše buď milujete, nebo nenávidíte (obzvlášť jste-li její obětí). Připadá mi, že se v tomhle balíčku bude Energy Removal hezky doplňovat s mými Pokémony. Spojení klasických "mlátíček" s taktikou odstraňování energie ze soupeřových Pokémonů - v tom



cítím šanci na snadné prokousání se mnoha balíky, bráněné Pokémony, hladovějícími po dostatku energií... Další trenérská karta, která mi, doufám, velmi pomůže, je Scoop Up. V balíku, který hodně používá základní Pokémony, je Scoop Up taková jednodušší verze karty Pokémon Center. Full Heal dostane mé Pokémony z problémů a Switch by se mi mohl hodit, zejména když zahraji Scoop Up na svého aktivního Pokémona. Odstraní všechna zranění a ošklivé efekty způsobené soupeřovými Pokémony, a to vše jen za cenu energie, kterou měl k sobě připojenou! Pak ho prostě vrátíte zpět na střídačku. A navíc, touto kartou můžete zabránit vašemu oponentovi, aby si vzal odměnu.

### Kolik energie?

**Dominik:** Pokémoni v mém balíčku mnoho energie nepotřebují, a tak jsem zmenšil počet energetických karet z 34 na 22. Protože mám víc travních Pokémonů než psychických, použil jsem jen sedm psychických energií a jedenáct travních. Navíc jsem přidal čtyři Double Colorless Energy, které dokáže využít Chansey, Scyther a Exeggutor.

**Roman:** Třicet čtyři energetických karet je opravdu příliš, dokonce i pro takového Pokémona, jako je Exeggutor. Protože jsem už přidal trenérské karty, urychlující lízání, a navíc ještě Nightly Garbage Run, klidně si můžu dovolit dát nějaké energie pryč. Správně vyvážený počet mi připadá 21 energií, devět psychických, osm travních a čtyři Double Colorless Energy. Nebudu mít žádné velké problémy s energií, protože mnoho mých Pokémonů má útoky, které požadují jen jedinou energii. A pak, s Double Colorless Energy můžu hrát rychle silnější útoky mých Pokémonů, a porazit tak své protivníky na hlavu.





# CHYŤTE JE VŠECHNY!

Pomalu se blížíme do finále a přinášíme vám další část nových Pokémonů, o které si navíc netrpělivě voláte a píšete, abyste se lépe orientovali v nových pokémonních hrách pro Game Boy, Gold a Silver. Od minule už víte, že tabulku s údaji o životech, útocích, obranách, rychlostech a speciálech nových Pokémonů zveřejníme o něco později, protože ještě neexistuje jejich oficiální verze. Přesto si myslíme, že se vám náš Pokédex bude opravdu hodit, neboť kromě jména a základní charakteristiky všech Pokémonů v něm najdete všechny potřebné údaje jako typ, výšku, váhu, přesně popsanou evoluci, hodně podrobnou tabulku schopností obsahující všechny útoky, které Pokémoni umí a které se mohou naučit, a dokonce se z ní snadno dozvíte, na které úrovni se tyto útoky naučí. I tato část českého Pokédexu je seřazena podle pořadových čísel, takže už jen zbývá, abyste ho začali číst a naučili se další Pokémony zpaměti. Až je budete umět, napište nám, kteří Pokémoni patří k vašim největším oblíbeným - jestli ti z verzí Red, Blue a Yellow nebo někteří z nové stovky (tedy z verzí Gold a Silver). Nebo nám dejte vědět, kteří se vám lépe učí zpaměti a kteří vám více připomínají skutečné rostliny nebo živočichy. A nezapomeňte si v našem Pokédexu vyznačit, jestli už jste je všechny viděli nebo chytili. Máte na to připravené speciální okénko, které si stačí jednoduše zaškrtnout... vždyť už to znáte, ne? Tak lovu zdar!

## KDE SE CO DOZVÍTE?

### JMÉNO

Obecné jméno vašeho Pokémona!

### VIDĚL/A JSEM HO CHYŤL/A JSEM HO

Zde si odškrtněte, když nějakého Pokémona uvidíte nebo chyťte!

### TP

Základní typ Pokémona, podle něj poznáte jeho přednosti, slabiny, a co je schopen se naučit.

### EVOLUCE

Tady vidíte, jak se tento druh vyvíjí. K tomu může dojít buď tak, že Pokémon postoupí na vyšší úroveň evolucí, pomocí speciálních kamenů (Stones), nebo výměnou.

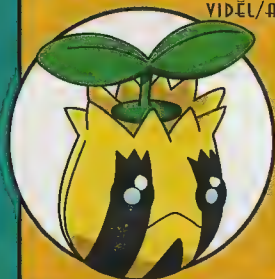
### TECHNA SCHOPNOSTI

Zde vidíte nové tahy, kterým se Pokémon učí, a na jaké úrovni získá schopnost naučit se jim. Pokud má zvláštní schopnosti, přidali jsme mu do karty sloupec navíc.



## SUNKERN

VIDĚL/A: ☐ CHYŤL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Absorb	ALL
Growth	ALL
Mega Drain	10
Sunny Day	19
Synthesis	31
Giga Drain	46

Podivný tvar, kterému se podle vzhledu přezdívá "Semenáček". Jeho jedinou potravou je několik kapek vody každý den. Na zemi si ho ani nevšimnete, ale občas bývá viděn, když zničením spadne odkudsi ze stromu.

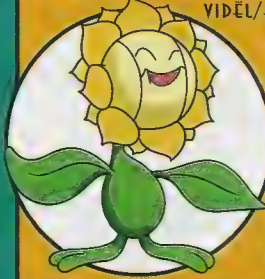
Typ: Travní (Grass)  
Výška: 0.3 m • Váha: 1.8 kg

Evoluce/Vývoj:

Sunkern Sun Stone Sunflora

## SUNFLORA

VIDĚL/A: ☐ CHYŤL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Absorb	ALL
Growth	ALL
Razor Leaf	10
Sunny Day	19
Petal Dance	31
Solarbeam	46

Vyvíjí se ze Sunkerna pomocí Slunečního kamene. Celé jeho tělo je už na první pohled určeno k dokonalému zpracovávání slunečních paprsků. V noci se uzavře do svých okvětních lístků a zůstává zcela nehybný až do dalšího svítání.

Typ: Travní (Grass)  
Výška: 0.8 m • Váha: 8.5 kg

Evoluce/Vývoj:

Sunkern Sun Stone Sunflora

## YANMA

VIDĚL/A: ☐ CHYŤL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Foresight	ALL
Quick Attack	7
Double Team	13
Sonicboom	19
Deflect	25
Supersonic	31
Swift	37
Scream	43

Velké článkovité oči umožňují tomuto hmyzímu Pokémonovi vidění v úhlu 360 stupňů. Toho využívá při svém celodenním lovu jiných, menších hmyzích tvorů. Křídly dokáže mihnout tak rychle, že ani nejsou vidět, a dokonce s nimi umí i zaostřit vysláním tlakové vlny.

Typ: Hmyzí/Létající (Bug/Flying)  
Výška: 1.2 m • Váha: 38 kg

Evoluce/Vývoj:

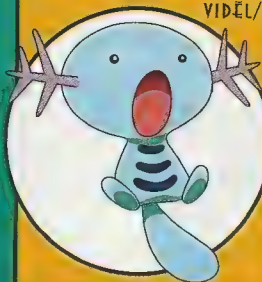
Yanma





### WOOPER

VIDĚL/A: ☐ CHVÍL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Water Gun	ALL
Tail Whip	ALL
Slam	11
Amnesia	21
Earthquake	31
Rain Dance	41
Mist	51
Haze	51

Zásadně žije jen ve studené vodě. Pokud se ochladí na pevné zemi, je ochoten vyrazit si za kořistí i tam. Při pobytu mimo vodu chrání své tělo pokrytím kluzkým jedovatým slizem.

Typ: Vodní/Zemní (Water/Ground)  
Výška: 0.4 m • Váha: 8.5 kg

**Evoluce/Vývoj:**

Wooper Level 20 → Quagsire

### QUAGSIRE

VIDĚL/A: ☐ CHVÍL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Water Gun	ALL
Tail Whip	ALL
Slam	ALL
Amnesia	23
Earthquake	35
Rain Dance	47
Mist	59
Haze	59

Vyvíjí se z Woopera na 20. úrovni. Někteří mu říkají pohodář, jiní hlupák. Možná je to jen stejné označení pro totéž - když plave, nikdy moc nepřemýšlí nad překážkami, a tak často naráží hlavou do kamenů, stromů či dokonce lidských plavidel.

Typ: Vodní/Zemní (Water/Ground)  
Výška: 1.4 m • Váha: 75 kg

**Evoluce/Vývoj:**

Wooper Level 20 → Quagsire

### ESPEON

VIDĚL/A: ☐ CHVÍL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Tail Whip	ALL
Sand-Attack	8
Confusion	16
Quick Attack	23
Swift	30
Psybeam	36
Psych Up	42
Psychic	47
Morning Sun	52

Zvláštní kůžešina pokrývající celé jeho tělo je vlastně dalším smyslovým orgánem. Dokáže s ní cítit pohyb vzduchu, a předvídat tak pohyby svého soupeře. Stejně tak dobře předpovídá i počasí.

Typ: Psychický (Psychic)  
Výška: 0.9 m • Váha: 26.5 kg

**Evoluce/Vývoj:**

Eevee Level 30 → Espeon

### UMBREON

VIDĚL/A: ☐ CHVÍL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Tail Whip	ALL
Sand-Attack	8
Pursuit	16
Quick Attack	23
Confuse Ray	30
Faint Attack	36
Mean Look	42
Screech	47
Moonlight	52

Je-li rozrušen, začne celým povrchem těla vylučovat jedovatý pot. Kruhy na jeho těle v temnotě svítí a vyvolávají u pozorovatelů nejasný pocit strachu.

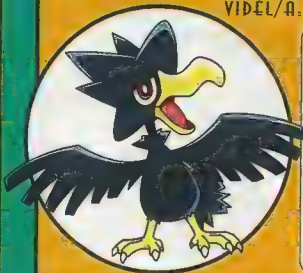
Typ: Temný (Dark)  
Výška: 1 m • Váha: 27 kg

**Evoluce/Vývoj:**

Eevee Level 30 → Umbreon

### MURKROW

VIDĚL/A: ☐ CHVÍL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Peck	ALL
Pursuit	11
Haze	16
Night Shade	26
Faint Attack	31
Mean Look	41

Mnozí se ho bojí, nebo si ho alespoň oškliví, protože prý přináší velkou smůlu každému, kdo ho v noci spatří. Také se říká, že je-li pronásledován, zavede své lovce do temných hor, kde se spolehlivě každý ztratí.

Typ: Temný/Létající (Dark/Flying)  
Výška: 0.5 m • Váha: 2.1 kg

**Evoluce/Vývoj:**

Rattler Level 20 → Murkrow

### SLOWKING

VIDĚL/A: ☐ CHVÍL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Curse	ALL
Tackle	ALL
Growl	6
Water Gun	15
Confusion	20
Disable	29
Headbutt	34
Swagger	43
Psychic	48

Je neobyčejně chytrý a jeho schopnost předvídat budoucí dění nebezpečně hraničí s vysloveným čtením myšlenek. Mušle, kterou má zakousnutou v hlavě, vypouští do jeho těla toxiny, které jsou příčinou podivných Slowkingových schopností.

Typ: Vodní/Psychický (Water/Psychic)  
Výška: 1.8 m • Váha: 75 kg

**Evoluce/Vývoj:**

Slowbro Level 30 → Slowking

### MISDREAVUS

VIDĚL/A: ☐ CHVÍL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Growl	ALL
Psywave	ALL
Spite	6
Confuse Ray	12
Mean Look	19
Psybeam	27
Pain Split	36
Perish Song	46

Strašení lidí za temných nocí je jeho nejmilejší zábavou. V jeho arzenálu je především nejruznější strašidelné vyty, úpání či natírání, ale nezastaví se ani před překvapivým datekem či dokonce kouznutím.

Typ: Duch (Ghost)  
Výška: 0.7 m • Váha: 1 kg

**Evoluce/Vývoj:**

Misdreavus Level 20 → Misdreavus

### UNOWN

VIDĚL/A: ☐ CHVÍL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Hidden Power	ALL

Jeho hladké hubené tělísko se vždy ukrývá přilepeno kdesi na zdi. Různí Unowni se zcela liší tvarem, který zřejmě má jakýsi skrytý význam. Mnohým lidem tyto tvary připomínají cosi jako písmena podivné abecedy...

Typ: Psychický (Psychic)  
Výška: 0.5 m • Váha: 5 kg

**Evoluce/Vývoj:**

Unown Level 20 → Unown

### WOBBUFFET

VIDĚL/A: ☐ CHVÍL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Counter	ALL
Mirror Coat	ALL
Safeguard	ALL
Destiny Bond	ALL

Žije výhradně na temných místech, ostré světlo ho vysloveně ničí. Nikdy nezaútočí jako první, ale pokud je donucen k obraně, nafoukne své tělo do několikanásobně větší velikosti.

Typ: Psychický (Psychic)  
Výška: 1.3 m • Váha: 28.5 kg

**Evoluce/Vývoj:**

Wobbuffet Level 20 → Wobbuffet



## GIRAFARIG

VIDĚL/A: ☐ CHYTL/A: ☐

SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Growl	ALL
Confusion	7
Stomp	13
Agility	20
Baton Pass	30
Psybeam	41
Crunch	54

Jeho ocas je na konci vybaven vlastní hlavou s vlastním mozkem a záštěně nezávislým uvazováním. A také nebezpečnými zuby. Ocas reaguje kousnutím vždy, když se mu jen trochu nelíbí pach jiné bytosti než Girafariga.

Typ: Obecný/Psychický (Normal/Psychic)  
Výška: 1.5 m • Váha: 41.5 kg

Evoluce/Vývoj:

## PINECO

VIDĚL/A: ☐ CHYTL/A: ☐

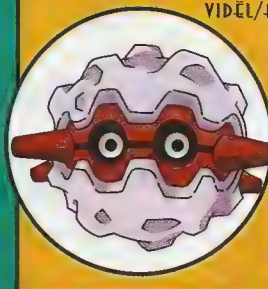
SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Protect	ALL
Selfdestruct	8
Take Down	15
Rapid Spin	22
Bide	29
Explosion	36
Spikes	43
Double-Edge	50

Jeho ulita je oblepena kousky kůry ze stromů, a tak je každý Pineco vzhledově naprostý originál. Nerad se pohybuje a kromě výprav za další kůrou raději jen tiše nenápadně leží a číhá na neopatrný drobný hmyz.

Typ: Hmyzí (Bug)  
Výška: 0.6 m • Váha: 7.2 kg

Evoluce/Vývoj:

## FORRETRRESS

VIDĚL/A: ☐ CHYTL/A: ☐

SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Protect	ALL
Selfdestruct	ALL
Take Down	ALL
Rapid Spin	ALL
Bide	ALL
Explosion	39
Spikes	49
Double-Edge	59

Vyvíjí se z Pineca na 31. úrovni. Celé jeho tělo je uzavřeno v ocelově tvrdé ulitě. Ještě nikdy nikdo neviděl, jak vypadá Forretress bez ní. Zásadně se nepohybuje, celý život tráví u svého stromu a nepříteli od sebe jen odhání vystřelováním ostrých úlomků jeho ocelového domečku.

Typ: Hmyzí/Ocelový (Bug/Steel)  
Výška: 1.2 m • Váha: 125.8 kg

Evoluce/Vývoj:

## DUNSPARCE

VIDĚL/A: ☐ CHYTL/A: ☐

SCHOPNOSTI	LEVEL
Rage	ALL
Defense Curl	5
Glare	13
Spite	18
Pursuit	26
Screech	30
Take Down	38

Jeho podivně tvarovaný ocas mu slouží jako výkonný vrták, kterým se v případě ohrožení dokáže bleskově zarýt do země. Malinká křídélka neunasou celou jeho váhu, ale umožňují mu alespoň trochu se nadnášet.

Typ: Obecný (Normal)  
Výška: 0.9 m • Váha: 19 kg

Evoluce/Vývoj:

## GLIGAR

VIDĚL/A: ☐ CHYTL/A: ☐

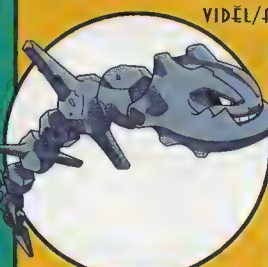
SCHOPNOSTI	LEVEL
Poison Sting	ALL
Sand-Attack	6
Harden	13
Quick Attack	20
Faint Attack	28
Slash	36
Screech	44
Guillotine	52

Většinu času tráví přilepen ke skále na nějakém vysokém útesu. Pokud spatří kořist, pustí se a střemhlavým letem se jí zmocní. V boji útočí nejčastěji letem přímo do tváře soupeře a následným vypuštěním jedu do jeho těla.

Typ: Zemní / Létající (Ground/Flying)  
Výška: 1.1 m • Váha: 64.8 kg

Evoluce/Vývoj:

## STEELIX

VIDĚL/A: ☐ CHYTL/A: ☐

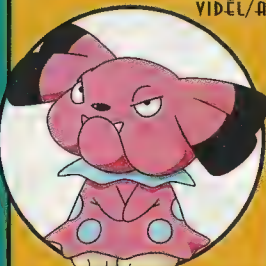
SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Screech	ALL
Bind	10
Rock Throw	14
Harden	23
Rage	27
Sandstorm	36
Slam	40
Crunch	49

Jeho tělo bylo při pobytu hluboko pod zemí vystaveno velikým tlakům. Důsledkem toho je, že nyní dosahuje tvrdosti diamantu.

Typ: Ocelový/Zemní (Steel/Ground)  
Výška: 9.2 m • Váha: 400 kg

Evoluce/Vývoj:

## SNUBBULL

VIDĚL/A: ☐ CHYTL/A: ☐

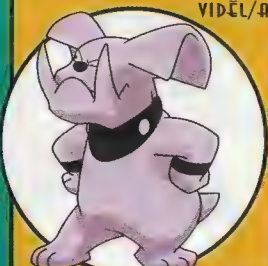
SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Scary Face	ALL
Tail Whip	ALL
Charm	8
Bite	13
Lick	19
Roar	26
Rage	34
Take Down	43

Vypadá sice docela výhrůžně, ale ve skutečnosti je velmi milý a něžný. Často proto bývá chován jako domácí mazlíček - v oblíbení ho mají především ženy.

Typ: Obecný (Normal)  
Výška: 0.6 m • Váha: 7.8 kg

Evoluce/Vývoj:

## GRANBULL

VIDĚL/A: ☐ CHYTL/A: ☐

SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Scary Face	ALL
Tail Whip	ALL
Charm	ALL
Bite	ALL
Lick	ALL
Roar	28
Rage	38
Take Down	51

Vyvíjí se ze Snubbulla na 23. úrovni. Snadno se nechá vykrát čímkoliv, ale je-li k boji přinucen, neutěče. Jeho přerostlé tesáky způsobují, že stále naklání hlavu na tu či onu stranu. Kousnout s nimi ale umí pořádně.

Typ: Obecný (Normal)  
Výška: 1.4 m • Váha: 48.7 kg

Evoluce/Vývoj:

## QWILFISH

VIDĚL/A: ☐ CHYTL/A: ☐

SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Poison Sting	ALL
Harden	10
Minimize	10
Water Gun	19
Pin Missile	28
Take Down	37
Hydro Pump	46

V případě ohrožení natoukne své tělo nasátím vody a začne vystřelovat své jedovaté ostny. Jed není smrtelný, ale způsobuje okamžitý pád do bezvědomí.

Typ: Vodní/Jedovatý (Water/Poison)  
Výška: 0.5 m • Váha: 3.5 kg

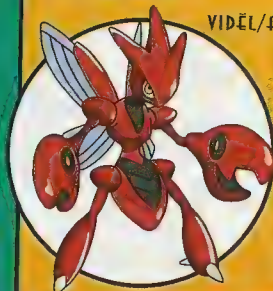
Evoluce/Vývoj:





### SCIZOR

VIDĚL/A: ☐ CHVTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Quick Attack	ALL
Leer	ALL
Focus Energy	6
Pursuit	12
False Swipe	18
Agility	24
Metal Claw	30
Slash	36
Swords Dance	42
Double Team	48

Má sice křídla, ale k létání je nepoužívá. Namísto toho jejich rychlým kmitáním zvyšuje teplotu svého těla. Do útoku nastupuje vždy se zvednutým zkríženým předním párem končetin s klepety, takže vyvolává dojem, že má tři hlavy.

Typ: Hmyzi/Ocelový (Bug/Steel)  
Výška: 1.8 m • Váha: 118 kg

Evoluce/Vývoj

### SHUCKLE

VIDĚL/A: ☐ CHVTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Constrict	ALL
Withdraw	ALL
Wrap	9
Encore	14
Safeguard	23
Bide	28
Rest	37

Uvnitř své ulity ukrývá množství různých bobulí. Jejich sbírání věnuje většinu času svého ospalého dne. Při ohrožení se do ulity dokáže kompletně schovat a tvářit se jako neškodný kámen.

Typ: Hmyzi/Kamenný (Bug/Rock)  
Výška: 0.6 m • Váha: 20.5 kg

Evoluce/Vývoj

### HERACROSS

VIDĚL/A: ☐ CHVTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Leer	ALL
Horn Attack	6
Endure	12
Fury Attack	19
Counter	27
Take Down	35
Reversal	44
Megahorn	54

Tento velmi silný Pokémon používá svůj veliký roh jen jediným způsobem - nabere na něj soupeře, zvedne ho do vzduchu a odhodí ho co nejdál. Takhle ale dělá, jen když je vyprovokován, jinak je neškodný a nejráději by celý den jen vycucával med ze včelích hnízd.

Typ: Hmyzi/Bojový (Bug/Fighting)  
Výška: 1.5 m • Váha: 54 kg

Evoluce/Vývoj

### SNEASEL

VIDĚL/A: ☐ CHVTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Scratch	ALL
Leer	ALL
Quick Attack	9
Sneech	17
Faint Attack	25
Fury Swipes	33
Agility	41
Slash	49
Beat Up	57

Jeho tlapy ukrývají nebezpečná ostří, která vysunou jen v době ohrožení. Je neobyčejně zlomyslný a nevynechá žádnou příležitost někomu zškodit. Obzvláště spadení má na Pidgye, které vyhání z hnízd a pojídá jejich vejce.

Typ: Temný/Ledový (Dark/Ice)  
Výška: 0.9 m • Váha: 28 kg

Evoluce/Vývoj

### TEDDIURSA

VIDĚL/A: ☐ CHVTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Scratch	ALL
Leer	ALL
Lick	8
Fury Swipes	15
Faint Attack	22
Rest	29
Slash	36
Snore	43
Thrash	50

Med je jeho nejmilejší pochoutkou. Pokud ho potkáte sedět v lese, skoro určitě bude mít jednu tlapu v flomínce - pochopitelně proto, že si z ní ještě vybírá zbytky medu z nějaké poslední úspěšné výpravy za jidlem.

Typ: Obecný (Normal)  
Výška: 0.6 m • Váha: 8.8 kg

Evoluce/Vývoj

### URSARING

VIDĚL/A: ☐ CHVTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Scratch	ALL
Leer	ALL
Lick	ALL
Fury Swipes	ALL
Faint Attack	ALL
Rest	ALL
Slash	39
Snore	49
Thrash	59

Vyvíjí se z Teddiursy na 30. úrovni. Přestože dokáže dobře šplhat na stromy, raději využívá své velké síly a strom si vyvrátí jen proto, aby se našel jeho plodů. Má výtečný čich, a tak dokáže najít potravu ukrytou kdekoli.

Typ: Obecný (Normal)  
Výška: 1.8 m • Váha: 125.8 kg

Evoluce/Vývoj

### SLUGMA

VIDĚL/A: ☐ CHVTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Smog	ALL
Ember	8
Rock Throw	15
Harden	22
Amnesia	29
Flamethrower	36
Rock Slide	43
Body Slam	50

Nikdy nespí. Nesmí se totiž nikdy zastavit, protože jeho lávou tvořené tělo by vychladlo a on by zahynul. Obvykle se zdržuje v jinech aktivních sopek či v podobných horkých místech.

Typ: Ohnivý (Fire)  
Výška: 0.7 m • Váha: 35 kg

Evoluce/Vývoj

### MAGCARGO

VIDĚL/A: ☐ CHVTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Smog	ALL
Ember	ALL
Rock Throw	ALL
Harden	ALL
Amnesia	ALL
Flamethrower	ALL
Rock Slide	48
Body Slam	60

Vyvíjí se ze Slugmy na 38. úrovni. Škořápka na jeho zádech je ve skutečnosti část jeho lávového těla, která vychladla a ztuhlá. Je velmi křehká a snadno se rozbije i při malém úderu. Občas na ní také samovolně vyšlehnou plameny.

Typ: Ohnivý/Kamenný (Fire/Rock)  
Výška: 0.8 m • Váha: 55 kg

Evoluce/Vývoj

### SWINUB

VIDĚL/A: ☐ CHVTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Powder Snow	10
Endure	19
Take Down	28
Mist	37
Blizzard	46

Čumákem je neustále přilepen k zemi a čichem hledá jídlo nebo cokoliv jiného zajímavého. Dokáže se k tomu prokopat i dosti hluboko do země.

Typ: Ledový/Zemní (Ice/Ground)  
Výška: 0.4 m • Váha: 6.5 kg

Evoluce/Vývoj





# Cheaty na vaše přání

V tomto čísle magazínu je rubrika Cheaty zaměřená na ty Pokémon hry, kterým jsme se spolu s vámi nejvíce věnovali.

Pokémon Pinball a Pokémon Trading Card Game. Protože Nintendo nebuduje žádné cheaty (jako nebudou žádné cheaty, například v počítačových hrách, a podobně), jsou to spíše triky, které vám hrani uložou, umožní získat více bodů, nebo je získat snadněji, ale rozhodně i nadále budete muset do hry vložit hodně vlastního úsilí. Snad by to přece ani neměl být zábava, nepravda?



## Pokémon Trading Card Game

### Jak získat promo Slowpoke

Sestavte si balík karet z 1 Pokémona a 59 energií - po skončení téhle operace totiž o všechny ostatní energie přijedete! Jděte do Fire klubu a promluvte si s chlapíkem, co stojí u knihovny. Požádá vás, abyste mu dali všechny svoje nepoužité energetické karty. Klidně mu odpovězte YES - pokud řeknete NO, odejde a už se nevrátí! Jakmile mu odsouhlasíte odevzdání všech energií mimo váš aktuální bojový balík, ukáže vám místo vedle knihovny. Stiskněte tam tlačítko A a získáte promo kartu Slowpoke na 9. úrovni.

### Card Pop!

Pomocí funkce Card Pop! můžete získat karty, které byste jinak ve hře sháněli marně - Mew na 15. úrovni s nevyzpytatelným útokem Mystery Attack a Venusaur na 64. úrovni. Jelikož s každým kamarádem můžete provést Card Pop! jen jednou a šance na získání jedné z těchto karet je docela malá, měli byste si už teď začít shánět hooódně kamarádů s PTCG... :-)

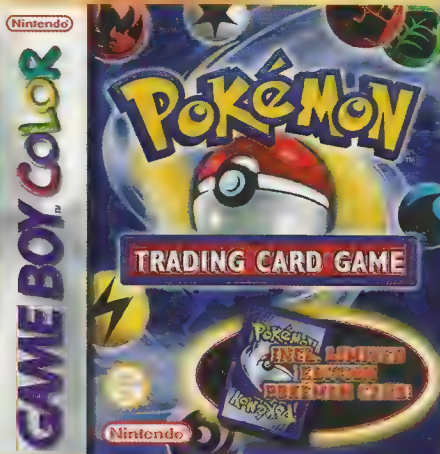
### Ronaldova pomsta

Pokud se vám podaří získat všech 228 druhů karet, které ve hře jsou, jděte znovu do Challenge Hall. Posledním soupeřem, který se vám postaví jako čtvrtý v řadě, bude tentokrát Roland - a bude to jeho úplně poslední pokus vás porazit...

### Triky s ukládáním pozice

PTCG má jednu skvělou vlastnost - hra si sama ukládá stav na cartridge, takže se nemusíte bát ztráty dat ani ve chvíli, kdy vám baterky dojdou třeba uprostřed souboje. Dá se toho ale i zneužít k různým trikům, kdy si úmyslným vypnutím Game Boye ve správnou chvíli zajistíte trochu nefér výhodu...

1. Když v souboji porazíte soupeřova Pokémona, můžete si vzít jednu ze svých odměn. Vezměte ji a hned Game Boye vypněte. Po zapnutí se



pomocí volby "Continue duel" vrátíte do stejné chvíle a můžete se podívat na další odměnu, nebo tento postup zopakovat klidně pro všechny. Pak si můžete při hře brát odměny v takovém pořadí, v jakém se vám budou nejvíce hodit. 2. Existují trenérské karty, pomocí nichž se můžete dívat do svého balíčku karet. Použijte takovou a vypněte Game Boy. Znovu ho zapněte a objevíte se v souboji před použitím trenérské karty - takže teď víte, jaké karty vám nebo soupeři přijdou!

3. Uložte si hru před tím, než si přečtete e-mail od profesora Masona. Pokud se vám nelíbí karty, které vám poslal v boosteru, stačí hru vypnout a zkusit to znovu, protože při každém restartu jsou u emailu přiloženy karty úplně jiné.



## Pokémon Pinball

### Nekonečná hra

Pokud vám hrozí, že kulička propadne otvorem ven z hrací plochy, začněte třást opakovaně hracím stolem (Tilt). Dá se to nacvičit tak, že téměř vždy kuličku ještě zachráníte! Stolem se dá třást zprava (tlačítko dolů), zleva (tlačítko B) nebo seshora (tlačítko Select).

### Bonusové úrovně

Každý stůl má svou vlastní bonusovou úroveň - červený Diglett's Cave a modrý Meowth's House. A jak se do nich dostat? Vstup se odemyká chycením tří Pokémonů v jedné úrovni za sebou, bez toho abyste mezi tím přerušili hru nebo změnili lokaci. Pokud podmínky úspěšně splníte, objeví se otvor s nápisem "Go To Bonus". Šup do něj, a jste v bonusové úrovni. Na každém stole jsou tři různé úrovně bonusových úrovní - dvě obyčejné a jedna tajná...

### Tajný bonus navíc

Pokud dohrajete obě bonusové úrovně na jednom stole, máte šanci se dostat ještě do tajného Mewtwo bonusu, který je pro oba stoly stejný. Musíte k tomu jenom chytit další tři Pokémony, a znovu si tak aktivovat bonus.

### Jak chytit Mewa (#151)

Jak se dostat do všech bonusových úrovní, už víte. Pokud se vám podaří dokončit všechny tři druhy bonusových úrovní na stole (na červeném Diglett, Gengar a Mewtwo, na modrém Meowth, Seel, Mewtwo) dvakrát za sebou, potom přejít na mapě na Indigo Plateau, tak máte 6% šanci, že další Pokémon, kterého budete chytat, bude Mew. Není to velká šance, ale narozdíl od jiných Pokémon her alespoň nějaká... :-)

### Jak vymazat tabulku skóre

Ve většině originálních manuálů ke hře je chyba, takže hráči často nevědí, jak vymazat tabulku high score. Na titulní obrazovce stisknete tlačítko B, tím vyvoláte tabulku nejlepších výkonů. Nyní stisknete současně Select a nahoru a dotaz "Delete data?" potvrdíte tlačítkem A. Nemusíte se bát, Pokédex vám tato funkce nevymaže.







## PŘEDPLATNÉ!

### POKÉMONNÍ MAGAZÍN AŽ DO DOMU!

Objednejte si předplatné Nintendo Pokémon magazínu nebo některé z chybějících čísel!

Pokud si předplatíte 6 čísel časopisu, obdržíte od nás originální tričko s motivem Gold & Silver, které vidíte na obrázku. Předplatné časopisu Pokémon zajišťuje firma SEND Předplatné, Antala Staška 80, P. O. Box 141, 140 00 Praha 4. Časopis lze objednat zasláním vyplněného kupónu poštou, telefonicky na číslech 02/61006609, 61006652, faxem na čísle 02/61006563, prostřednictvím SMS 0605 202 115, e-mailem na adresu [send@send.cz](mailto:send@send.cz) nebo prostřednictvím stránky [www.send.cz](http://www.send.cz). Obratem Vám bude zaslána složenka k předplacení. Tričko Vám bude zasláno po obdržení platby.

#### KUPÓN PRO PŘEDPLATITELE

Jméno: ..... Příjmení: .....

Ulice: ..... Město: .....

PSČ: ..... Rok narození: .....

☐ Ano, objednávám předplatné 6 čísel Pokémon magazínu (294 Kč)  
+ **tričko zdarma**, velikost (výška postavy- ☐ 128 ☐ 136 ☐ 146 ☐ 158 ☐ )

Ano, objednávám chybějící magazín za 49 Kč: ☐ č. 1 ☐ č. 2 ☐ č. 3 ☐ č. 4

Objednávám od čísla ..... Platbu provedu: složenkou ☐ fakturou ☐

Datum: ..... Podpis jednoho z rodičů: .....



Přesně toto tričko od nás dostanete zdarma

**TRIČKO POKÉMON ZDARMA**

Kupón je možné ofotit (třeba pro kamarády)





## LISTÁRNA



## Diary

## Planner

Mohli byste zveřejnit něco o tajemném Pokémonovi Annonovi? Prý se objeví ve třetím filmu... Proč není v Pokédexu?

On tam je. Annon je ovšem jeho japonské jméno, u nás se mu říká Unown, a má číslo 201.

Je možné najít ve verzi Blue Pokémony Electabuzze a Scythera?

Ne, ani jeden z nich v Blue verzi hry není.

Kde najdu v Red verzi Silph Scope a jak přesně ho získám?

Stačí porazit Giovannioho v Celadon City. Podrobný popis vyšel v návodu v druhém čísle časopisu.

Jak se dostanu do Gymu v Saffron City?

Nejprve musíš vyčistit budovu Silph Co. od Raketáků.

Mám dotaz, který mě velice zaujal, když mi ho můj mladší bratr položil. Přišel totiž na jednu malou zajímavost ohledně Pokémonové Ligy v Red Verzi na jeho Game Boyi, když vyhrál v Lize a zkusil do ní jít znovu, trenéři s ním chtějí znovu zápasit. Proč, když už je mistrem? Ale má to jednu výhodu: každým vítězstvím v Lize získá 30 000 peněz.

No, to je úplně normální, že se dá s Elite Four zápasit pořád dokola. Ve hře to je proto, že všichni ostatní trenéři už s hráčem znovu zápasit nehodlají, takže není kde získat další peníze na Pokébally, když si chce hráč natchytat další Pokémony. Je to prostě vlastnost, ne žádný cheat.



Jak se dostanu přes Pokémona na Route 12?

Pokud myslíš Snorlaxe, tak toho musíš probudit flétnou.

Nemohu ve žluté a červené verzi najít Posouvač kamenů? Kde je?

Kameny se posouvají pomocí HM04: Strength. Je ve Fuschia City, v budově na východ od Pokémon Lab.

Můj kamarád říkal, že v Silver verzi chytil Mewu. Myslím, že lže, co myslíte vy?

Souhlasíme s tebou, a znovu opakujeme - MEW SE NEDÁ CHYTIT.

Mohl by Persian porazit nějakého Pokémona? V seriálu ho Giovanni nepoužívá k boji a v Hollywoodu ho porazil slabý Meowth.

Určitě by se našel nějaký slabší Pokémon, kterého by Persian zvládl. Schopnosti Pokémona závisí do značné míry na motivaci, kterou mu dodává jeho trenér...

Má Eteí nějaký vývoj?

Ne.

Jak vznikli Pokémoni 152-251?

Stejně jako Pokémoni

1-151. Vymysleli je

chytrí Japonci... :-)



## LISTÁRNA

Vy se ptáte, my odpovídáme

Jak se z Ledového labyrintu dostanu ven? Potřebuji do Blackthorn City, ale nevím, pomocí kterého teleportu. Ice Path je jedno z mála míst ve hře, kde je třeba intenzivně logicky přemýšlet - a to hodně jinak, než při soubojích Pokémonů.

Proto by byla škoda popsat průchod bludištěm přesně krok za krokem, a pokazit ti tak radost z chvíle, kdy projdeš na druhou stranu Ice Path sám. I přesto bude tenhle popis součástí našeho chystaného návodu na Pokémon Gold/Silver - ale až v dalších číslech časopisu.

Mimochodem žádné teleparty tam nejsou, jenom díry v zemi a spousta klouzajícího ledu... :-)

Dá se v Gold nebo Silver verzi chytit Ho-oh?

Ano, je v Tin Tower.

Kolik je vlastně Unownů?

26.



## Diary

Potřebujeme poradit s Yellow verzí: porazili jsme Kogu a dostali jsme HM 06 - Surf, naučili jsme Dugtria útok Toxic. Jenže mezitím nám HM 06 zmizel a teď se nemůžeme dostat dál, protože nám Surf nefunguje a Koga říká, že ho terorizujeme. Poradíte nám?

HM nemůže zmizet. Stiskněte tlačítko START, pomocí PACK vlezte do batohu, a v kapse pro TM/HM se podívejte, jaké HM máte.

Jak to, že je Pokémon (třeba Omanyte) kamenný a vodní zároveň, když kamenné Pokémony oslabuje voda?

Protože Omanyte je vyhynulý Pokémon, znovu oživený jen ze svých zkamenělin. Proto mu krom jeho původního vodního typu zůstalo i něco z kamenného.

V co by se proměnil Ditto, kdyby proti němu zaútočili dva Pokémoni (např. Arbok a Weezing) najednou?

Ve hře není možné, aby zaútočilo více Pokémonů proti jednomu. Co by dělal Ditto v seriálu, nevíme - my bychom na jeho místě zpanikařili... :-)







**Jaké typy oslabují létající Pokémony?**  
Tedy kromě kamenných...

Električtí.

**Jak mám zařídit, abych mohl Pokémony na Game Boyi hrát od začátku, když už mám rozehranou hru?**

• Jedinou možností je bohužel vymazat tu rozehranou hru.

**Je Lugia opravdu strážcem moře?**

Ríká se to.



**Jsou i jiné verze než Red, Blue, Yellow, Gold a Silver?**

Existuje ještě úplně první verze Green, ovšem jen v Japonsku, a také Pokémon Crystal - nová verze, která bude ve vztahu k Gold/Silver jako je dnes Yellow k Red/Blue, a v anglické verzi se jí dočkáme už za několik týdnů.

**Jaké datum mám vyplnit v kupónu pro předplatitele?**

To, jaké právě je :-)

**Jak nebo kde se kříží Pokémoni?**

Kříží se v Breeding Center. Uložíš si tam dva Pokémony, a pokud jsou "kompatibilní", po pár dnech si tam přijdeš pro vejce. Křížení Pokémonů je docela velká věda, protože i když se dvou stejných Pokémonů získáš většinou zase toho samého, klidně může mít schopnost se naučit úplně jiné útoky! Podrobnější článek o křížení Pokémonů chystáme.

**Jak se v Silver verzi dostanu ke starým trenérům ze země Kanto?**

Před pokémonní ligou jsou zátaras. Loď. Po dokončení hry ti profesor Elm dá lodní lístek, se kterým dojedete do Vermillion City.

Říkali jste, že když vyhraje v lize, můžeme jít za Pokémonem Mewtwo. My jsme vyhráli a vůbec jsme za ním nemohli jít. Jak to?

Po dokončení hry se otevře cesta k Unknown Dungeon. Pokud se vám neotevřela (tj. pořád před vchodem někdo stojí a blokuje vstup), zkuste znovu porazit Elite Four. Stát by se to ale nemělo.

**Kde najdu Weedla? Hraji žlutou verzi a Pokédex mi ukazuje, že nikde není.**

V Yellow verzi Weedle není.

**Jaký název má elixír, který zruší usnutí?**

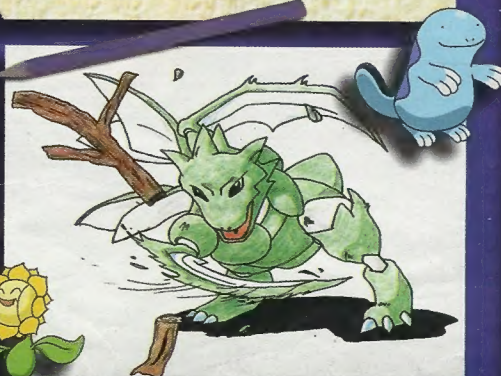
Awakening.

**Existují Pokémoni, kteří nemají žádný útok? Kterí?**

Neexistují.

**Necítí se Pokémon v Pokéballu jako ve vězení?**

Určitě ne. Pokéball je magický předmět a uvnitř je mnohem více místa, než by se mohlo zvenku zdát. Pokémonům se v nich líbí.



**Jak je možné, že tak velký Pokémon, jako je třeba Kangaskhan, se vejde do Pokéballu?**

Protože magie nemá logiku. I malý předmět může mít uvnitř rozsáhlé magické prostory.

**Jaký rozdíl je mezi hrami Gold a Silver?**

Liší se v množině Pokémonů, kteří v každé z verzí chybí, ve jménech některých postav a jiných drobnostech v příběhu.

V minulém čísle jste napsali, že Mewtwo je stejně silný jako Mew, ale přitom ve filmu zvítězil Mew. Jak je to možné?

Ale Mewtwo přece neprohrál. Pokud jsi film viděl, tak víš, že on vlastně jenom přestal bojovat ve chvíli, kdy pochopil, jak jeho plány byly nesmyslné.

**Neznáte také váhy a míry Raketáků?**

Bohužel, Jessie, jako každá dospívající dívka, svou váhu úzkostlivě tají a Jamesova hmotnost se mění skokově podle toho, co kde zrovna sehnal k jídlu.

**Když v Pokémonu nejsou jiná zvířata, jedí tam potom lidé Pokémony?**

Epizodě seriálu, kde hlavní hrdinové ztroskotali na Grepovém ostrově, se Misty děsila, že budou muset jíst hmyz. Myslela tím snad Caterpie a Weedly? Pokud můj dotaz neotisknete, budu vědět, že na něj sami neznáte odpověď a celý seriál je nedomyšlený.

Ale v seriálu jsou i jiná zvířata, jenom nejsou vidět - skoro. Stačí se ale pozorně podívat třeba na epizodu, ve které Ash získá vodní odznak, nebo na tu kde ztroskotá na lodi - v obou jsou vidět ryby (a nejsou to Pokémoni). Stejně tak několikrát je možné vidět ptačího Pokémona, jak tahá za země červa (a není to Pokémon). V jedné z epizod se Ash převlékne za krávu, i když jen na pár vteřin kvůli v češtině

nesrozumitelnému vtipu COW-terpie (a nikoliv za kráve podobného Pokémona Miltank). A v jiné, kde Meowth putuje na západ, je jasně vidět kuře (a není to Pokémon)! A Pokémon není jen seriál - v jedné z amerických Pokémon knih vystupuje dokonce tučňák!! Navíc lidé v seriálu mnohokrát o zvířatech mluví (krotitel lvů, pečené kuře), a i to je jasný důkaz existence zvířat ve světě Pokémonů.

Dalo by se jistě namítnout, že krom toho, že takřka není vidět divoká zvířata, nejsou v podstatě v seriálu ani žádní domácí mazlíčci. Ale řekni sama - ty bys chovala doma kočku, psa, nebo křečku, kdybys žila ve světě plném báječných Pokémonů jako je Meowth nebo Growlithe? Ve světě tvorů, kteří jsou roztomilejší a chytřejší, a když na ně nemáš čas, můžeš je kdykoliv odložit do Pokéballu? Stejně tak, jak se nikdo nepodivuje, že krom rostlinných Pokémonů je v seriálu i mnoho skutečných rostlin, neměl by být k divení ani výskyt zvířat, jakkoliv je nenápadný.





# GAME BOY ADVANCE™



Game Boy Advance clear blue



Game Boy Advance clear red



Game Boy Advance purple



Game Boy Advance white



AC-DC Adapter Set pro GBA



Game Link kabel pro GBA

## PŘÍSLUŠENSTVÍ

### HRY



Super Mario Advance



F-Zero: Maximum Velocity



Kurukuru Kururin



Castlevania



Rayman Advance



Tweety & The Magic Gems



Pinobee: Wings of Adventure



Konami Krazy Racers



Tony Hawk's Pro Skater 2



GT Championship



GT Advance Championship Racing

## GAME BOY COLOR

### GAME BOY

Game Boy Color Clear Purple	CZ	3 599,-
Game Boy Color Neongreen	CZ	3 599,-
Game Boy Color Purple	CZ	3 599,-
Game Boy Color Raspberry-red	CZ	3 599,-
Game Boy Color Special Pikachu Edition	CZ	3 599,-
Game Boy Color Turquoise	CZ	3 599,-
Game Boy Color Yellow	CZ	3 599,-
Game Boy Pocket Black	CZ	1 999,-
Game Boy Pocket Blue	CZ	1 999,-
Game Boy Pocket Red	CZ	1 999,-
Game Boy Pocket Yellow	CZ	1 999,-
Game Boy Pocket Silver	CZ	1 999,-

### PŘÍSLUŠENSTVÍ PRO GAME BOY

Adapter pro Game Boy Pocket/Color	CZ	799,-
Game Boy Pokémon universal game link cable	CZ	449,-
HIP Clip pro Game Boy Color	CZ	249,-
Pokémon bag malý	ORG	499,-
Pokémon bag velký	ORG	699,-
Powermate pro Game Boy Color	CZ	699,-
Powermate pro GB Pocket	CZ	499,-
Storage box pro Game Boy hry (4 ks)	CZ	199,-
Worm Light	CZ	399,-

### HRY PRO GAME BOY

Aladdin	pouze GBC	CZ	1 699,-
Alice in Wonderland	pouze GBC	CZ	1 899,-
Beauty & Beast	GBC	CZ	1 699,-
Beavis & Butthead	GB ORG	CZ	1 299,-
Bee Movie	GBC	CZ	1 699,-
Billy Bob's Hunting'n'Fishing	pouze GBC	ORG	1 699,-
Bubble Bobble	GBC	ORG	1 499,-
Bugs Bunny Crazy Castle 3	GBC	CZ	1 299,-
Bugs Bunny Crazy Castle 4	pouze GBC	CZ	1 899,-
Bust A Move 3	GB ORG	CZ	1 299,-
Bust A Move 4	GBC	CZ	1 699,-
Cannon Fodder	pouze GBC	CZ	1 699,-
Catwoman	pouze GBC	ORG	1 499,-
Centipede	GBC	CZ	999,-
Conker's Pocket Tales	GBC	CZ	1 499,-
Croc	pouze GBC	CZ	1 699,-
Croc 2	pouze GBC	CZ	1 699,-
Cross Country Racing	GBC	CZ	1 699,-
Defender & Joust	GB ORG	CZ	1 499,-
Deja Vu 1&1	pouze GBC	ORG	1 499,-
Donald Duck Goin' Quackers	pouze GBC	CZ	1 699,-
Donkey Kong Country	pouze GBC	CZ	1 699,-
Donkey Kong Land 2: Diddy's Kong Quest	GB	CZ	999,-
Donkey Kong Land III: The Race Against Time	GB	CZ	1 199,-

### NÁVOD

CZ	3 599,-
CZ	3 599,-
CZ	3 599,-
CZ	3 599,-
CZ	3 599,-
CZ	3 599,-
CZ	3 599,-
CZ	1 999,-
CZ	1 999,-
CZ	1 999,-
CZ	1 999,-
CZ	1 999,-

### CENA

CZ	799,-
CZ	449,-
CZ	249,-
ORG	499,-
ORG	699,-
CZ	699,-
CZ	499,-
CZ	199,-
CZ	399,-

Dr. Mario	GB	ORG	899,-
Drop Zone	GBC	ORG	1 499,-
Evel Knievel	GBC	ORG	1 299,-
F-1 World Grand Prix	pouze GBC	CZ	1 299,-
F-1 World Grand Prix II	pouze GBC	CZ	1 699,-
FFIX 2000	GBC	CZ	1 699,-
Fragger	GBC	CZ	999,-
Game & Watch Gallery 2	GB	CZ	1 199,-
Game & Watch Gallery 3	GBC	CZ	1 499,-
Gift	pouze GBC	CZ	1 299,-
Grand Theft Auto	GBC	ORG	1 699,-
Heroes of Might and Magic	pouze GBC	CZ	1 699,-
Chase HQ: Secret Police	GBC	ORG	1 299,-
Chessmaster	GBC	CZ	1 499,-
International Track & Field Summer Games	pouze GBC	CZ	1 699,-
Internal: Superstar Soccer 99	GBC	ORG	1 299,-
Jeremy Mc. Girth Supercross 2000	pouze GBC	CZ	1 699,-
Jungle Book	GB	ORG	1 199,-
Jungle Book: Mowgli's Wild Adventure	pouze GBC	CZ	1 699,-
Kirby's Dream Land 2	GB	CZ	999,-
Klax	pouze GBC	ORG	1 499,-
Konami GB Collection 1	GBC	ORG	1 499,-
Legend of the River King	GB	ORG	1 499,-
Lion King	GB	ORG	1 199,-
Little Mermaid	GB	ORG	1 199,-
Logical	pouze GBC	CZ	1 499,-
Marble Madness	pouze GBC	ORG	1 499,-
Mario Golf	pouze GBC	CZ	1 699,-
Mario Tennis	pouze GBC	CZ	1 899,-
Metal Gear Solid	pouze GBC	CZ	1 699,-
Mickey's Speedway	pouze GBC	CZ	1 899,-
Mickey's Toon Racing Adventure	pouze GBC	CZ	1 699,-
Micro Machines 1 and 2: Twin Turbo	pouze GBC	CZ	1 699,-
Missile Command	pouze GBC	ORG	1 499,-
Ms. Pac-Man & Super Pac-Man	GBC	CZ	1 499,-
Mulan	GB	ORG	1 499,-
NBA Pro 99	GBC	ORG	1 499,-
NHL 2000	GBC	CZ	1 699,-
Pac-Man & Pac Panic	pouze GBC	ORG	1 499,-
Perfect Dark	pouze GBC	CZ	1 999,-
Pocket Bomberman	GBC	CZ	1 099,-
Pocket Soccer	pouze GBC	CZ	1 899,-
Pokémon Blue	GB	CZ	1 699,-
Pokémon Gold	GBC	CZ	1 899,-
Pokémon Pikachu Color Pedometer	CZ	1 699,-	
Pokémon Pikachu Pedometer	GBC	CZ	1 199,-
Pokémon Pinball	GB	CZ	1 899,-
Pokémon Red	GBC	CZ	1 899,-
Pokémon Silver	GBC	CZ	1 899,-
Pokémon Trading Card Game	GB	CZ	1 699,-
Pokémon Yellow	GBC	CZ	1 699,-
Prince of Persia	GBC	CZ	1 699,-
Quest for Camelot	GBC	CZ	1 499,-

Rampage 2: Universal Tour	pouze GBC	ORG	1 499,-
Rayman	pouze GBC	CZ	1 699,-
Ready 2 Rumble Boxing	pouze GBC	ORG	1 499,-
Roadsters	GBC	CZ	1 499,-
Roland Garros French Open	pouze GBC	CZ	1 099,-
R-Type DX	GBC	CZ	1 299,-
SGB Soccer	GB	CZ	999,-
Shadowgate Classic	GBC	CZ	1 499,-
Silicon Valley	GBC	ORG	1 499,-
Soccer Manager	pouze GBC	CZ	1 499,-
Spy Hunter & Moon Patrol	GBC	ORG	1 499,-
Spy vs. Spy	pouze GBC	CZ	1 699,-
Stars Wars Episode 1: Racer	pouze GBC	CZ	1 899,-
Stranded Kids	GBC	CZ	1 699,-
Super Breakout	GBC	CZ	999,-
Super Mario Bros. Deluxe	pouze GBC	CZ	1 499,-
Super Mario Land	GB	CZ	899,-
Super Mario Land 2: 6 Golden Coins	GB	CZ	1 099,-
Swing	pouze GBC	ORG	1 499,-
Tennis	GBC	CZ	899,-
Tetris Deluxe	GBC	CZ	1 199,-
The Best of Entertainment Pack	pouze GBC	CZ	1 299,-
The Little Mermaid II: Pinball Frenzy	pouze GBC	CZ	1 899,-
Tom & Jerry	pouze GBC	CZ	1 899,-
Tomb Raider	pouze GBC	CZ	1 899,-
Top Gear Rally "RUMBLE PAK"	pouze GBC	ORG	1 499,-
Top Gear Rally 2	pouze GBC	ORG	1 499,-
Wario Land 2	GBC	CZ	1 699,-
Wario Land 3	pouze GBC	CZ	1 699,-
Wario Land: Super Mario Land 3	GB	CZ	1 099,-

Rampage 2: Universal Tour	pouze GBC	ORG	1 499,-
Rayman	pouze GBC	CZ	1 699,-
Ready 2 Rumble Boxing	pouze GBC	ORG	1 499,-
Roadsters	GBC	CZ	1 499,-
Roland Garros French Open	pouze GBC	CZ	1 099,-
R-Type DX	GBC	CZ	1 299,-
SGB Soccer	GB	CZ	999,-
Shadowgate Classic	GBC	CZ	1 499,-
Silicon Valley	GBC	ORG	1 499,-
Soccer Manager	pouze GBC	CZ	1 499,-
Spy Hunter & Moon Patrol	GBC	ORG	1 499,-
Spy vs. Spy	pouze GBC	CZ	1 699,-
Stars Wars Episode 1: Racer	pouze GBC	CZ	1 899,-
Stranded Kids	GBC	CZ	1 699,-
Super Breakout	GBC	CZ	999,-
Super Mario Bros. Deluxe	pouze GBC	CZ	1 499,-
Super Mario Land	GB	CZ	899,-
Super Mario Land 2: 6 Golden Coins	GB	CZ	1 099,-
Swing	pouze GBC	ORG	1 499,-
Tennis	GBC	CZ	899,-
Tetris Deluxe	GBC	CZ	1 199,-
The Best of Entertainment Pack	pouze GBC	CZ	1 299,-
The Little Mermaid II: Pinball Frenzy	pouze GBC	CZ	1 899,-
Tom & Jerry	pouze GBC	CZ	1 899,-
Tomb Raider	pouze GBC	CZ	1 899,-
Top Gear Rally "RUMBLE PAK"	pouze GBC	ORG	1 499,-
Top Gear Rally 2	pouze GBC	ORG	1 499,-
Wario Land 2	GBC	CZ	1 699,-
Wario Land 3	pouze GBC	CZ	1 699,-
Wario Land: Super Mario Land 3	GB	CZ	1 099,-

## NINTENDO 64

### NINTENDO 64

N64 BASIC SET Clear Orange	CZ	5 499,-
N64 BASIC SET Clear Grape	CZ	5 499,-
N64 BASIC SET Clear Green	CZ	5 499,-
N64 BASIC SET Clear Grey	CZ	5 499,-
N64 BASIC SET Clear Blue	CZ	5 499,-
N64 BASIC SET Cherry Red	CZ	5 499,-
Nintendo64 MARIO PAK	CZ	5 999,-
N64 Pikachu console	CZ	5 999,-

### PŘÍSLUŠENSTVÍ PRO NINTENDO 64

Controller black	ORG	1099,-
Controller blue	ORG	1099,-
Controller purple clear	ORG	1099,-
Controller red	ORG	1099,-
Controller yellow	ORG	1099,-
Expansion Pak	ORG	1399,-
Rumble Pak	ORG	699,-
Saving Modul	ORG	699,-
Transfer Pak	ORG	799,-

### HRY PRO NINTENDO 64

1080° Snowboarding	ORG	1 999,-
Banjo Kazooie	CZ	2 299,-
Banjo Toolee	ORG	3 399,-
Blast Corps	ORG	999,-
Center Court Tennis	ORG	2 399,-
Command & Conquer	ORG	2 399,-
Diddy Kong Racing	ORG	2 399,-
Donkey Kong 64 (Expansion pak v ceně)	ORG	3 399,-
Extreme G 2	ORG	999,-
F-1 World Grand Prix II	CZ	2 199,-
F-Zero X	ORG	2 399,-
Gowman 2	ORG	999,-
Golden Eye 007	CZ	2 199,-
Internet. Sup. Soccer	ORG	1 999,-
Internet. Superstar Soccer 2000	ORG	2 599,-
International Track & Field Summer Games	ORG	2 599,-
Jet Force Gemini	ORG	2 399,-
Knife Edge	ORG	999,-
Lylet Wars P.C.	ORG	1 799,-
Mario Golf	CZ	2 599,-
Mario Party	CZ	1 999,-
Mario Party II	CZ	2 799,-
Mario Tennis	CZ	2 599,-
Micro Machines 64 Turbo	ORG	2 399,-
Perfect Dark	CZ	2 799,-
Pokémon Puzzle League	CZ	2 799,-
Pokémon Snap	CZ	2 599,-
Pokémon Stadium	CZ	3 399,-
Rampage 2 Universal Tour	ORG	999,-
Ridge Racer 64	CZ	2 599,-
Rush 2: Extreme Racing USA	ORG	2 399,-
Snowboard Kids P.C.	ORG	2 799,-
Star Wars Racer	ORG	2 599,-
Star Wars: Rogue Squadron	ORG	2 599,-
Super Mario 64	CZ	1 999,-
Super Mario Kart 64 P.C.	CZ	2 199,-
Super Smash Brothers	CZ	2 599,-
Superman	ORG	999,-
Tetrisphere 64	ORG	999,-
Turk 3: Seeds of Evil	ORG	999,-
Turk 3: Shadow of Oblivion	ORG	2 599,-
Twisted Edge Snowboarding	ORG	999,-
Wave Race P.C.	CZ	1 999,-
WCW vs. WWF Revenge	ORG	999,-
Wipeout 64	ORG	2 299,-
Yoshi's Story 64	CZ	2 199,-
Zelda: Majora's Mask	ORG	2 799,-
Zelda: Ocarina of Time	CZ	2 399,-





[www.xgen.cz](http://www.xgen.cz)

**49,-**

**PÁTEŘ HERNÍHO SVĚTA**

**XGEN**  
konzolový magazín

vychází  
**v 1 1/2 zří**

seženete u všech dobrých prodejců tisku





**GAME BOY ADVANCE™**

Console quality gaming anywhere.

**Nintendo®**  
**GAMING 24:7**